ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

2/91
18 Kčs
Popular Computer Publishing

EXCALIBUR

SINCLAIR
ZX-SPECTRUM

ATARI
XL, XE

COMMODORE
+4, 16, 64, 128

SHARP

AMSTRAD

DIDAKTIK
GAMA, M

IBM PC
kompatibilní

ATARI ST
MEGA, TT

AMIGA
500-3000

Uplynul jeden měsíc a vy držíte v ruce druhé číslo časopisu počítačových her Excalibur. Ocitám se v trochu divné situaci. Píši tyto řádky a do této chvíle nic nevím o vašem názoru na první číslo.

Bude se vám Excalibur líbit? Není v něm příliš mnoho recenzí, nechybí mu obrázky? Nebo snad je málo plánků a návodů? Zapomínáme snad na nějaký počítač?

Tyto a podobné otázky si kladu, když dokončujeme předlohy druhého čísla pro tiskárnu a v hlavě nosíme plány na třetí. Excalibur je určen hlavně vám, počítačovým fandům, a proto záleží jeho další obsah hlavně na vás, na čtenářích. Nebojte se nám napsat, co se vám nelíbí a co vám v čísle schází. Samozřejmě nezapomeňte připsat, jaký typ počítače máte doma, ať víme, pro koho nejvíce píšeme.

Chtěli bychom totiž, aby se vám Excalibur stal, byť zatím černobílý a tenký, přítelem alespoň tak dobrým, jakým je váš počítač.

Váš Lukáš Ladra - LLG

EXCALIBUR 2/91

MK ČR 5 204, MIČ 47 129 No.3

© Popular Computer Publishing, 1991

TESTY A RECENZE

Tip na hru roku/Lemmings	**3**
Hardball	**4**
F-19 Stealth Fighter	**6**
Jumping Jack'son	**8**
Winter Games	**8**
Klax	**9**
Tower of Babel	**10**
The Lost Patrol	**12**
Battle Ships	**13**
Starquake	**14**
Xenon II - The Megablast	**15**
Shadow of the Beast I	**16**
Logické rychlíky	**18**

JAK DÁL?

Operation Stealth **20**
Návod na jednu z nejtěžších her

Tipy a triky **22**
Dokončení tabulky na Populous

Retaliator F-29 **23**
Dokončení jednotlivých akcí z minulého čísla

Colony **25**
Popis programu i s mapkou

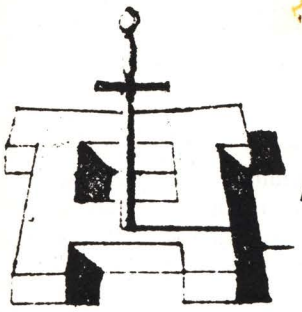
Maniac Mansion **28**
Slibovaný návod z minulého čísla

F-19 **29**
Popis ovládání

Sci-fi povídka **30**

---

vydavatel: Martin Ludvík
šéfredaktor: Lukáš Ladra (L.L.G.)
redakce: Jakub Červinka (Červ), Andrej Anastazov (ANDREW)
přispěvatelé: Martin Chlupáč (mCh), Pavel Nichtburger (pn)
kresby: ing. Josef Ladra; fotografie: M. Kout, zahraniční materiály; layout: Martin Ludvík; asistent layoutu: Lukáš Ladra
tisk: Geodézie s.p. Praha
objednávky předplatného a expedici zajišťuje SMS, U Pergamentky 8, 170 00, Praha 7
adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, CS 111 21, Praha 1, Czechoslovakia



NÁŠ TIP NA HRU ROKU 1991

Na tomto místě a na této stránce se budete po celý rok setkávat s programy, které naše redakce tipuje na hru roku 1991. Konec roku ukáže, zda se nám naše tipy povedly. V lednovém čísle jsme vám představili Lotus Esprit Turbo Challenge - "rychlá kola" od Magnetic Fields. Tehdy byla hotova jenom verze na Amigu a Atari ST, dnes se u ní mohou pobavit i majitelé malých Commodorů.

DMA Design / Psygnosis

Lemmings

Psygnosis z Liverpoolu a jejich hry se stávají zejména u počítačů Amiga pojmem, jakým je v automobilovém průmyslu Volkswagen, ve sportu Adidas a ve starožitnostech Tesla. K úspěšnému Shadow of the Beast a k akční hře Killing Game Show přibyl další povedený bratříček- Lemmings!

Lemming je anglicky lumík, lemmings jsou tedy lumíci. Nevím, kdo z vás tyhle zavalité hlodavce s kratičkým a tlustým ocáskem někdy viděl. Jsou podobní malým křečkům a žijí v horách Skandinávského poloostrova. V této části Evropy jsou populární především svým hromadným stěhováním. Jednou za čtyři roky se lumíci zblázní, přemnoží se a ještě dříve než jim dojde potrava, vyrazí do světa. Lumíci cestují hlavně v noci a často se objevují i v ulicích měst a vesnic, kde nikdy předtím nebyli.

Stěhováni má pro lumíky vždy katastrofální následky. Většina z nich cestou zahyne při přeplouvání řek, v moři nebo nepřízní počasí. Na zbytku si pochutnají šelmy a draví ptáci. Severská tundra pak bývá pokryta mrtvolkami těchto zvířat, které uhynuly nemocemi a vysílením.

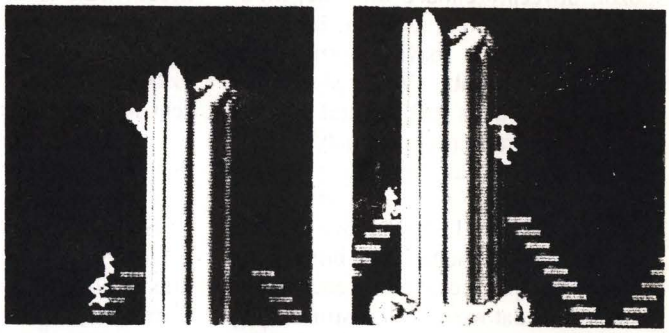
Zachraň malé Lemmingy !!!

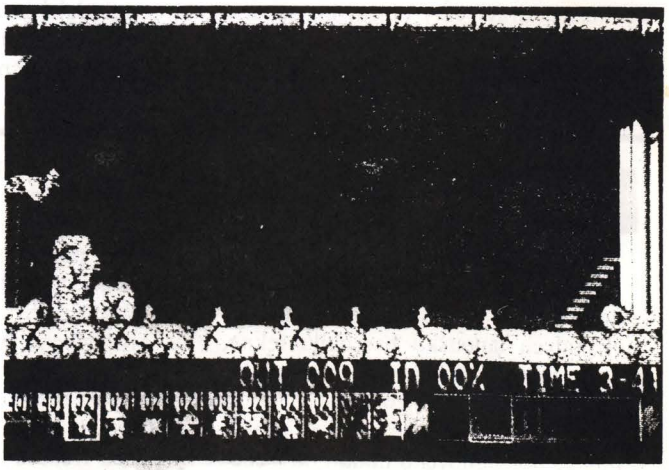
Lemmingové z Liverpoolu se chovají skoro stejně jako jejich živočišné vzory. Stále něco kutí, v něčem se rýpají, je jich strašně moc, nejsou příliš chytří a nepochopitelným živočišným pudem jsou hnáni do jasné záhuby.

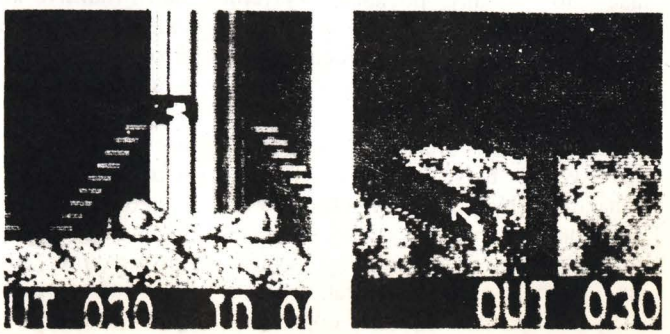
Programátoři si ale Lemmingy trochu polidštili. Bylo by přeci hloupé, aby křeček držel krumpáč nebo aby stavěl z cihliček mosty. Jistě se také nenajde žádný necita, který by nechal malé lidičky zbytečně umírat.

A tak ti nezbývá nic jiného, než se o ně stále starat. V přísném časovém limitu je musíš převést přes nástrahy (jámy, pasti nebo vysoké hory) až k cíli - vstupní bráně do další úrovně. Ztrátám se však nikdy nevyhneš. Ze sta trpaslíků se jich musí zachránit asi devadesát. Tvou neopatrností jich může v každém kole asi deset procent zahynout.

Jak překonat nástrahy matičky přírody, či spíše záludných autorů Psygnosis? Pod dvojrozměrným obrázkem cesty Lemmingů je několik symbolů - ikon, kterými se poutníci ovládají. Kurzorovou šipkou zvol ikonu trpaslíka - kopáče, potom si vyber jednoho Lemminga na cestě. Znovu na něj ukaž a jakmile stiskneš tlačítko, objeví se zničeho nic v jeho







tlapičkách krumpáč a on se pustí do kopání. Kope tak dlouho, dokud se neprokope z obrazu a nezahyne, nebo mu nepřikážeš dělat něco jiného. Ale pozor, obyčejný chodec už z něj nikdy nebude! Nejlepším způsobem, jak se nevhodného kopáče zbavit, je změnit jej v časovanou bombu. Vyber si obrázek s výbuchem a za pět sekund nastane exploze, která způsobí malý kráter. Drsné povahy tak mohou vyhloubit i velkou jámu.

A co dalšího Lemmingové dokáží? Někteří z nich mohou být horolezci a pak vyšplhají i po svislé stěně. Jiným zase můžeš dát rozevřený deštníček, aby mohli seskočit i z velké výšky bez následků na zdraví. Jiný Lemming se zase postaví doprostřed cesty a žádného dál nepustí. Lemming - mostař umí stavět mosty šikmo do výšky. Také kopáčů je několik druhů. Jeden kope šikmo, druhý svisle dolů a jiný zase vodorovně. Kopat můžou jenom v měkkém materiálu. Na železo a tvrdý kámen musíš zvolit jinou techniku.

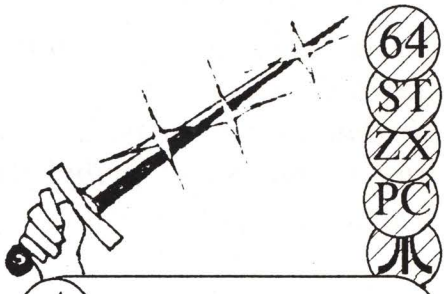
Protože je snažení celé trpasličí kolonie omezeno časem, musíš v některých úrovních chvátat, jindy se zase můžeš zabavit stavěním a bořením všelijakých staveb. Hra není pro hlupáky, ve většině případů je třeba zapojit i rozum, protože počet symbolů, kterými můžeš ovládat Lemmingy, je omezen. V řadě kol vede k cíli několik cest, jinde se zas do toho správného "figlu" budeš dlouho trefovat.

Hra má sto úrovní (levels), kterými se Lemmingové prokousávají. Pokud v některém kole nejdou hloupí Lemmingové zvládnout; nic se neděje. Po každé dobyté úrovni obdržíš kód k další, a tak se při každé nové hře nemusíš trápit s těmi předchozími, které jsi už prošel.

Ještě lepší zábava je při souboji dvou hráčů. Obrazovka se rozdělí na dvě okna, jeden hráč ovládá zelené pidižvíky, protihráč má modré. To víte, že si navzájem dělají podrazy a vymýšlejí schválnosti. Tady neplatí, že kdo jinému jámu kopá, a tak dá mnoho starostí dostat alespoň pár svých lidiček do toho správného cíle.

Škoda jen, že protihráči musí hru ovládat každý svou vlastní myší; málokdo má dvě. A ještě něco mi u této výborné hry vadí. Nejdou propojit dva počítače seriovým portem tak, aby se střetnutí dalo hrát na dvou počítačích zároveň. Nepomůže ani propojovací kabel ani telefonní modem. U podobné hry "Populous" tahle možnost zvyšuje mezi hráči její oblibu.

Zvolené výtvarné řešení Lemmings nepřináší nic převratného, ale určitě se ke hře výborně hodí. Každá úroveň je podbarvena známou skladbou. Úrovní i skladeb je tolik, že se hudba nezprotiví. A aby vám vybuchujících Lemmingů nebylo líto, je jejich zánik doprovázen směšným zvukovým efektem. Protože je na obzoru velký hit, bude hra Lemmings za několik týdnů jistě pro všechny druhy počítačů. Zatím je hotova verze jen na Amigu.
Skončeme tím, čím začíná každé kolo Lemmings: Let's Go! L.L.G.



Lemmings
DMA / Psygnosis 1990/91

Excalibur 2/91 95 %

1 *idea*	3 *grafika*
hudba	*atmosféra*
1	1

Hardball

PRO VŠECHNY

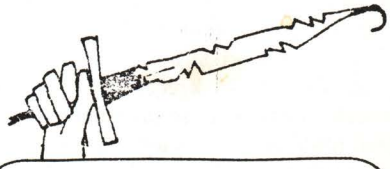
Ptáte se, co to je hardball? V Americe to ví každé dítě, u nás jenom hrstka zapřísáhlých fanoušků baseballu řekne, že to je ta nejryzejší forma amerického národního sportu - baseballu.

Pod tímto názvem se také skrývá simulace baseballového utkání od Accolade pro všechny počítače. Vysvětlit přesně pravidla baseballu by zabralo mnoho místa. Proto jen stručně: Utkávají se dvě družstva o devíti hráčích. Baseball je pálkovací hrou, ve které se míček odpaluje dřevěnou holí. Jedno družstvo je tedy "na pálce", druhé nahazuje a chytá odpálené míčky v poli. Tito polaři se snaží po každém dobrém odpalu pálkaře vyřadit ze hry - vyautovat. Podaří-li se jim to třikrát, družstva si vymění pozice. To, které odpalovalo, jde hrát do pole.

Pravidla baseballu nejsou tak snadná, ale jistě se je naučíte během hraní dokonale. Navíc můžete začít demoverzí a teprve potom se pustit do hry proti počítači nebo proti kamarádovi.

Stáváte se hrajícím trenérem jednoho amerického baseballového mužstva. Vybíráte si své hráče podle jejich okamžité formy nebo podle situace v utkání (opravdoví baseballoví odborníci vědí, jak jsou třeba důležití praváci a leváci). Sami mužstvo kaučujete, dokonce vybíráte druhy nadhozů a způsoby odpálení. Program se snaží vyhovět všem vašim přáním, a tak si třeba můžete vybrat z třiceti nadhozů. Přitom dobrý nadhoz, který protivník nedokáže odpálit, je v baseballu polovina úspěchu.

Po zdařilém odpalu směrem do pole začínají také hrát polaři. A tak odpal, chycení míče, sprint na první metu, příhoz, aut ... snad vás poznání této hry na počítači přivede mezi baseballové nadšence i na skutečné hřiště. L.L.G.



Hardball
Accolade 1988

Excalibur 2/91 48 %

3 *idea*	3 *grafika*
hudba	*atmosféra*
4	2

Záhadné tabulky? Není to tak složité!

Elite
Firebird 1989

Excalibur 1/91 76 %

1 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
3	**1**

SPECIALITY: *Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent navíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.*

Nalevo je hodnotící tabulka, která je výsledkem testů recenzované počítačové hry. Nejvýše je plný název hry, pod kterým je k dostání na trhu. Ve druhé řádce je jméno firmy, která hru vytvořila a případně i její výhradní distributor (prodejce) s uvedením roku, kdy byl zahájen její prodej na západě.

V tabulce je nejdůležitější celkové hodnocení, zapsané v černém poli a je vyjádřené v procentech. Nejlepší hra splňuje naše představy a požadavky na sto procent. Taková od redakce dostane, tak jako ve škole, samé jedničky i za jednotlivé složky - ideu, grafiku, hudbu a atmosféru. Málo procent a pár "koulí" dostanou špatné a nepřitažlivé kusy.

V rubrice idea hodnotíme neobvyklé nápady a postupy. Originální hra od nás dostane vždycky jedničku.

Výtvarné řešení je oznámkováno v kolonce grafika. Nejvíce nás zajímá barevná vyváženost obrázků, rychlost a plynulost animace a celková grafická kompozice.

Hudbu hodnotíme podle kvality hudebních doprovodů a skladeb. Zajímá nás ale i použití jednotlivých zvuků. Velký důraz v testu klademe i na správnou volbu jednotlivých hudebních motivů ve správnou chvíli.

Atmosférou pak rozumíme tzv. "playability". Těžko přeložitelné anglické slůvko vyjadřuje to, jak nás hra zaujala, přitáhla i po jakou dobu a v jaké intenzitě nás dokáže bavit.

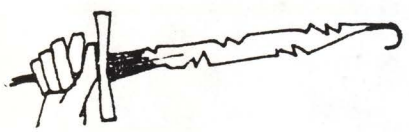
Někdy jsou ještě přidány speciality. Jsou to další připomínky redakce, asi takové, jaké se obvykle i na vysvědčení vypisují slovy.

Kolem každé tabulky jsou "rozsypána" kolečka s typem počítače, na kterém je hra k dostání. Když je u tabulky cedulička "pro všechny", může se ze hry těšit každý.

A pro jednoduché vyjádření našeho celkového mínění o testované hře jsme nad tabulku ještě umístili meč. No, někdy to meč nebude. Opravdový propadák si zaslouží nejvýše deštník. Ten nejlepší, rychlý jako myšlenka je EXCALIBUR, bájný meč krále Artuše. Nejlepší z nejlepších dostane ještě něco mimořádného - odznak Excaliburu, mečem proklané A.

Grafické hodnocení

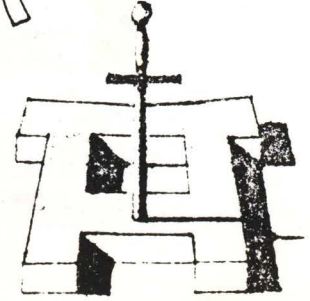
1-30 %



31-60 %

61-80 %

81-100 %



více než 92 %

Typy počítačů

- (A) Amiga 500, 2000, 1000
- (ST) Atari ST, STE, MEGA
- (PC) PC - IBM kompatibilní
- (Atari) Atari XL, XE
- (ZX) ZX-Spectrum 48, 128+, +2, +3, Didaktik
- (64) Commodore +4, 16, 64, 128
- (PRO VŠECHNY) Pro všechny typy počítačů
- (ZX) Šrafování - verze před dokončením

F-19 Stealth Fighter

Obstojí tajný a neviditelný letoun ve válce v Perském zálivu? Bude lepší než Husajnovy Migy 29? Excalibur tvrdí: Na obrazovkách rozhodně ano!

Když v roce 1981 začaly v USA zkoušky nového supermoderního letounu F-19, zažívala sovětská rozvědka perné chvíle. Za několik let se Američanům podařilo pomocí nových technologií celé letadlo "zprůhlednit", a tak se stal letoun F-19 pro oči nepřátelských radarů neviditelným. Zahřívací kolo si odbyl v Panamě, kde již pod novým kódovým označením F-117A fotografoval strategické cíle a pomáhal chytit generála Noriegu. Opravdový křest ohněm prožívá však nyní v Iráku při plném bojovém nasazení po boku starších amerických stíhaček F-15 a F-16 (také s těmito letadly už můžete po svých obrazovkách svištět, jejich počítačové simulátory jsou dávno na světě).

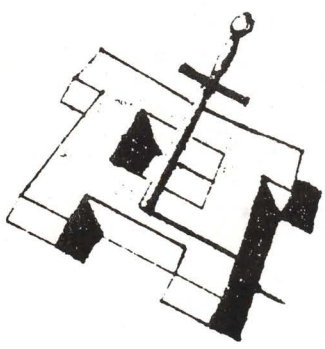
Pro ty z vás, které bojová letecká technika zajímá, uvedu některé parametry F-19:

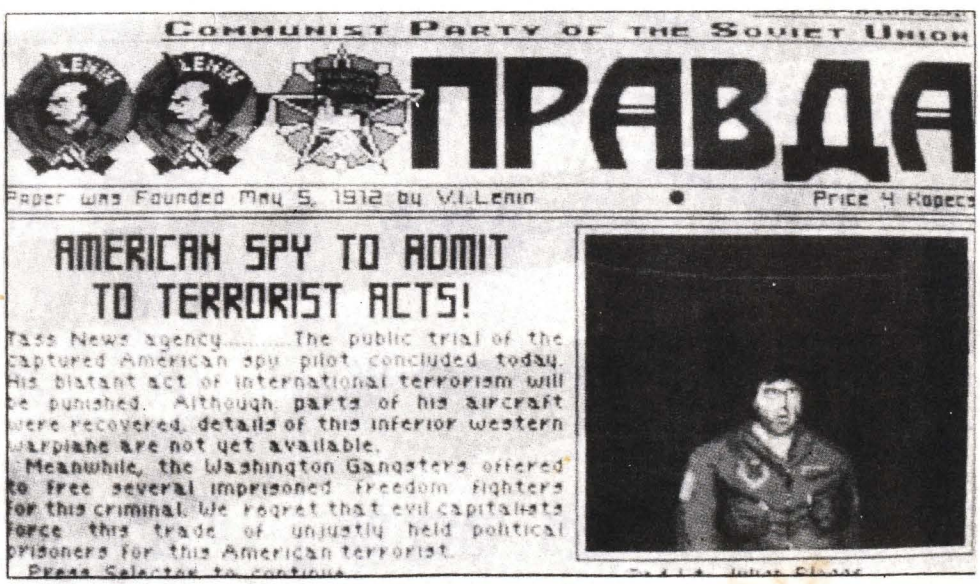
Rozpětí křídel: 13.5 m
Délka: 19.6 m
Výška: 3 .7 m
Rychlost: nadzvuková
Posádka: 1
Cena: 100 až 500 mil. dolarů
Vyrobeno: více než 300 kusů

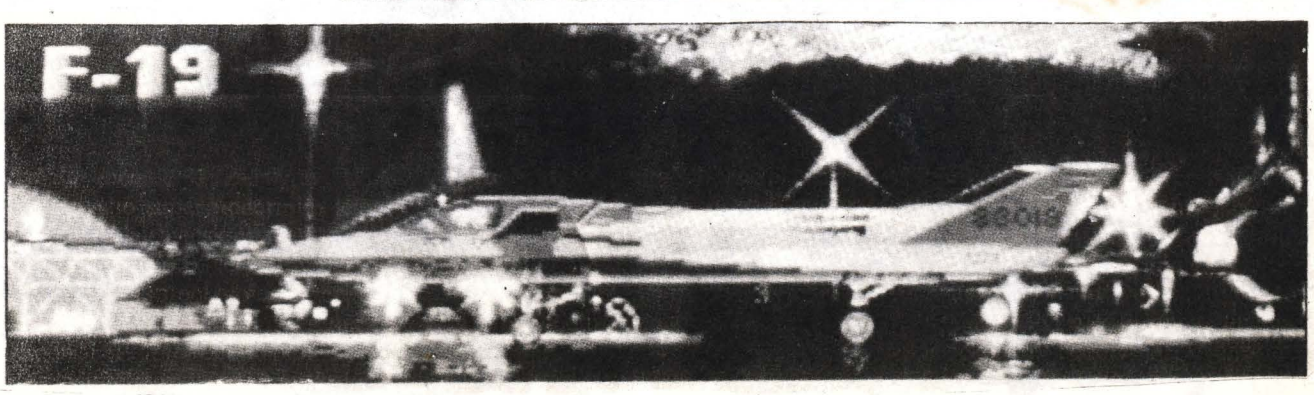
Ale teď už je konec drahé reality a začíná levné iluze. První verze programu byla vytvořena pro osmibitové počítače v roce 1989. Létalo se v ní jenom "normálním" typem F-19. Když se pracovalo na úpravě programu pro šestnáctibity, byla "zakuklená" verze F-117 A odtajněna. Programátoři firmy Micro-Prose (specialisté na vojenské simulátory) zapracovali a všechno to stihli. Po verzi na Atari ST dnes Stealth létá i na Amize i na PC a to v obou mutacích: v klasické F-19 nebo v F-117A Stealth.

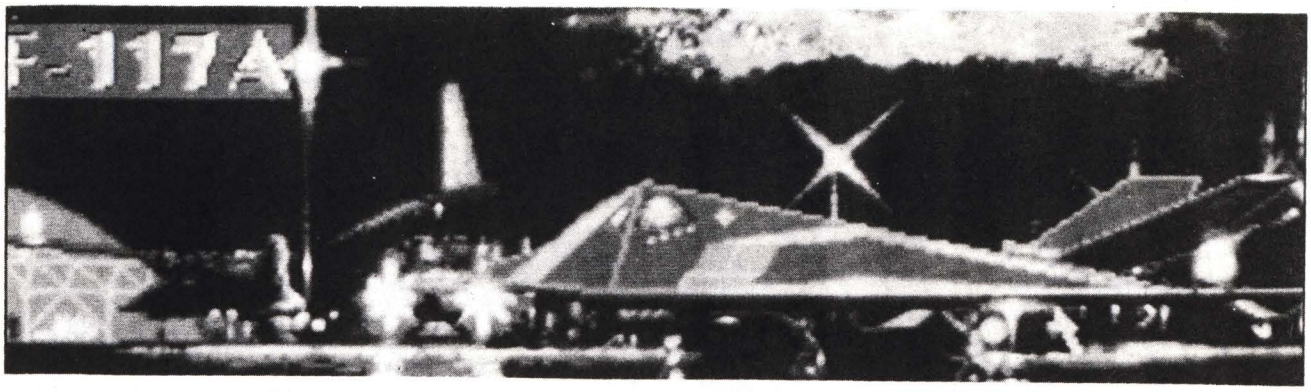
Proto si na začátku hry musíme vybrat typ letadla a zapsat se do rejstříku pilotů. Program bude během akcí stále s rejstříkem pracovat, vyhodnocovat úspěchy i neúspěchy jak vaše, tak vašich počítačových kamarádů v letce.

Po nezbytných formalitách už na vás čekají ostré akce. Každé nasazení se nejprve plánuje na přehledné mapě. Na ní jsou zachyceny cíle letu, rozmístění základen a letišť, radarová síť a protile-









tadlové rakety SAM. Je charakteristické, že bojové akce jsou plánovány v ohniscích napětí tak, jak se autorům jevily na přelomu let 1989/90. Proto létáme nad Lybií, Perským zálivem, nad severní Evropou nebo nad územím bývalého sovětského bloku. Kdo se chce dostat na titulní stránku moskevské Pravdy, ať se klidně nechá v souboji nad Ukrajinou sestřelit.

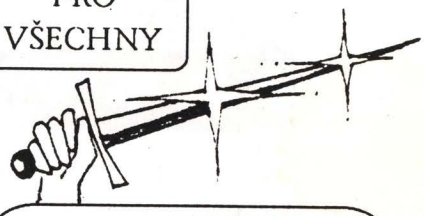
V akcích používáme ty nejmodernější zbraně, které má americká armáda k disposici. Tu a tam dostanete rozkaz k tajnému letu na jakési foto-safari. Budeme-li náležitě opatrní a využijeme-li všech vlastností neviditelné stíhačky, pak nám postačí k takovému letu vyzbrojit se pouze kamerou.

Technicky je simulace všech letových funkcí provedena brilantně, vektorová grafika je naprosto plynulá a rozpoznáte v ní mnoho detailů. Ozvučení je také kvalitní. Kromě hezké hudby, která doprovází neakční části hry a kromě vynikající skladby na samém začátku, jsou v programu dobře zvládnuty zvukové efekty letadla i boje. Řízení počítačového letadla je ale velmi složité, používá se joystick (resp. myš) i klávesnice současně. Díky šabloně, která se pokládá na klávesnici a dvěstěstránkovému barevnému manuálu zvládnete celou hru velmi rychle.

Na hře se mi nejvíce líbí vyhodnocení správně provedeného úkolu. V F-19 Stealth Fighter se neřinčí metály při povyšování. Po každé akci se vše, co se během letu přihodilo, kriticky a důkladně rozebere a zhodnotí. Je to nejlepší motivace do dalších kol. Hra patří k absolutní špičce simulačních her na všech počítačích.

L.L.G.

PRO VŠECHNY



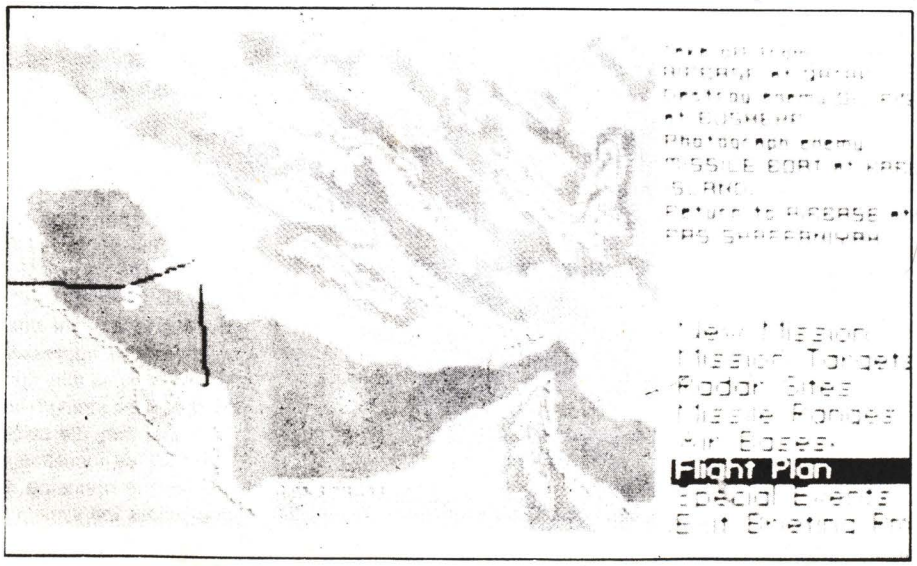
F-19 Stealth Fighter

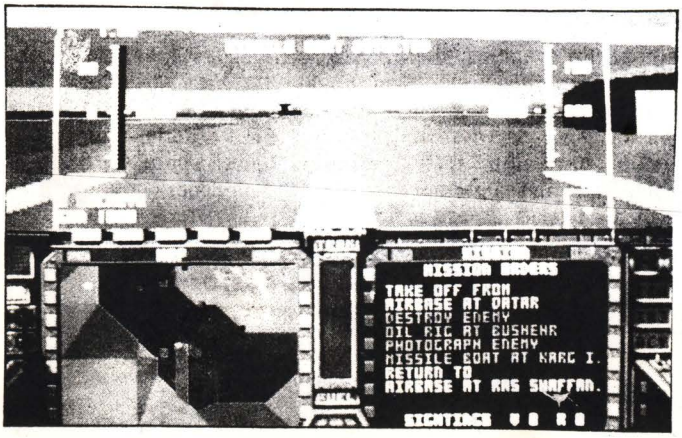
Microprose 1990

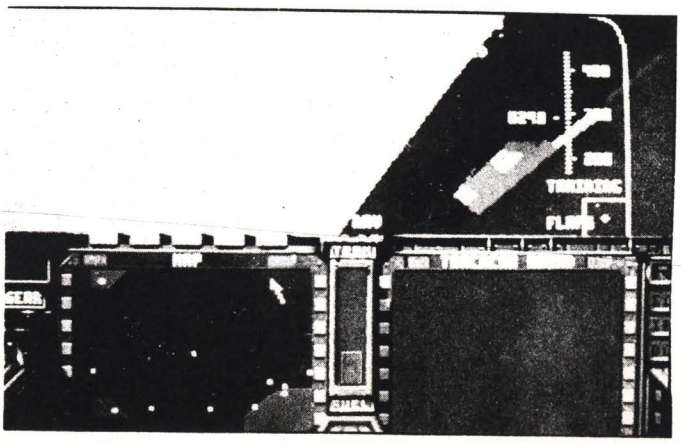
Excalibur 2/91 **93 %**

1 *idea*	**1** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **1**

SPECIALITY: *Pro ty z vás, kterým se folie pro ovládání letu F-19 už od samého hraní na klávesnici prodřela (nebo snad ji nikdy nevlastnili), uveřejňujeme v tomto čísle ovládání na Sinclair (Didaktik) a na Amigu (PC, Atari - ST).*

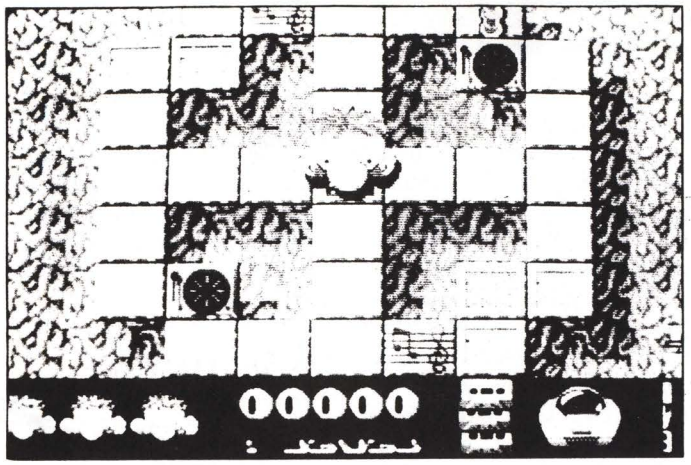






JUMPING JACK'SON

Hopsej v rytmu rock'n'rollu!



Máte rádi dobrý rokenroll a dobré počítačové hry? Pak vám určitě přijde vhod Skákající Jack - kombinace těchto dobrot od firmy Infogrames!

Cesta diskjockeje Jacka do hudebního ráje vede přes šestnáct diskoték. Všechny jsou v sálu, kde se pohybujeme po parketu z políček, ze kterých se nedá spadnout. Tanečních variací není mnoho. Jack může skočit jenom na vedlejší políčko, ale pouze svisle nebo vodorovně. V každé diskotéce (úrovni) čekají prázdné barevné gramofony. Na ně je třeba nasadit ten správný singl. Jenomže desku si Jack musí doslova "vyskákat". Na barevných polích skáče tak dlouho, až se mu podaří je stejně zbarvit. Vedle je další políčko s notovou osnovou, na kterém se objeví deska té barvy, kterou mají sousední políčka. Rychle s deskou na gramofon! A už je to tady, počítač ožil rockenrolem! Zatím jsou slyšet jenom bicí, a to se musí rychle změnit. Žlutá deska - basa. Hudba nabírá ty správné obrátky. Další deska je zelená a už zní kytara . To je muzika co?! Ještě nasadit poslední singl a můžeme na další diskotéku. Tam už to bude jistě těžší.

Na Jacka tu číhají hudební nástroje, které ho budou prohánět po celé obrazovce. Teď nejenom, že musí pouštět desky, ještě je třeba zabránit kolizi, vždyť má jenom tři životy. A vaří se dál! Po rockové skladbě ať kraluje punk! Po čtyřech úrovních obdržíte vstupní heslo do páté, takže hru nemusíte stále začínat v prvním kole. Každá pátá diskotéka je bonusová. Při ní musíte zapnout mozek (ale jenom trochu, žádné strachy) a nechat Jacka postupně skákat po všech dlaždičkách se znakem třešní. Stačí, abyste na jedno pole zapomněli a nezadupaní příznivci třešní vás o ten bonus připraví!

Předcházející návštěvníci poztráceli na parketu spoustu roztodivných věcí, které Jack může posbírat: Košile - to je jeho další život, americký jukebox mu dovolí vzít dvě desky najednou a černé rockerské brýle "Kocábky" zaženou všechny hudební nástroje do kouta.

Grafické řešení je na dobré úrovni, třebaže je hra jenom "dvojrozměrná". Hráče trochu mátě, že v některých úrovních může Jack skákat i mimo bílá pole. Zato hudba je opravdu výborná - kvůli ní se tahle hra přece hraje! L.L.G.

WINTER GAMES

Winter Games je hra, která bude bavit hlavně příznivce zimních sportů. Toto počítačové zpracování zimní olympiády je již dávno časem i kvalitou novějších her překonané, ale přesto nabízí poměrně slušný herní zážitek. Nápad není nijak originální, a ani dobré obrázky a zvuky mnoho nezachraňují. Úroveň výtvarného řešení je velmi kolísavá. Skoro bych tipoval, že každá "disciplína" těchto zimních her má jiného autora. Někdy je totiž tak "odfláknutá", že vám zošklivi celé soutěžní kolo. Naopak některé soutěže jsou tak dobré, že by nekazily pověst ani firmě Psygnosis. Hudba je v některých případech ještě horší než grafika, často připomíná pípání počítačů PC.

Ve Winter Games soutěžíte v několika disciplínách: v sjezdu a slalomu, ve skocích, v biathlonu a v jízdě na saních. Není to nic jednoduchého. Sjezdaře ohrožují stromy a potůček, ve skocích zase musíte správně přistát. Biathlon je samozřejmě zapotřebí projet v co nejkratším čase a zasáhnout co nejvíce terčů. Ve slalomu kličkujete mezi tyčkami, ale pokud nejste moc dobří lyžaři, tak se vyplatí jet přímo. Nu a na sáních se můžete lehce vyklopit.

Pro šestnáctibitové počítače opět nedopadl převod z 8-bitů nejlépe. Celkově jsou ale Winter Games přitažlivé a na několik hodin vám jistě zpříjemní dlouhé zimní večery, které jsou letos zase bez sněhu. -pn-

PRO VŠECHNY

Jumping Jack'son

Infogrames, 1990

Excalibur 2/91 76 %

3 *idea*	**2** *grafika*
hudba **1**	*atmosféra* **2**

Winter Games

Epix, 1987

Excalibur 2/91 22 %

4 *idea*	**4** *grafika*
hudba **5**	*atmosféra* **4**

PRO VŠECHNY

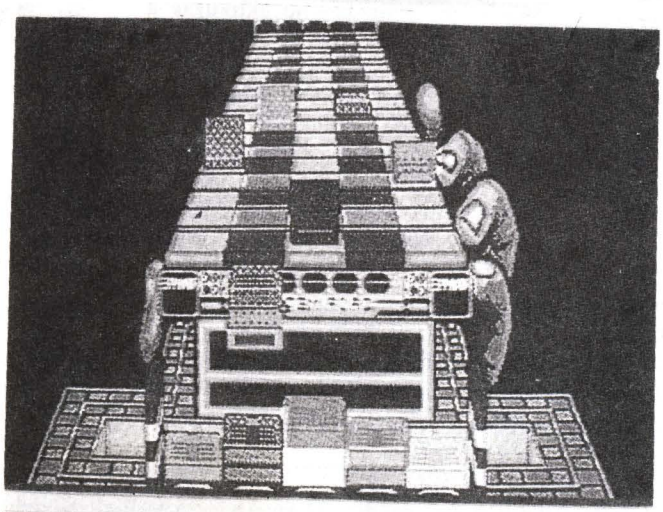
KLAX

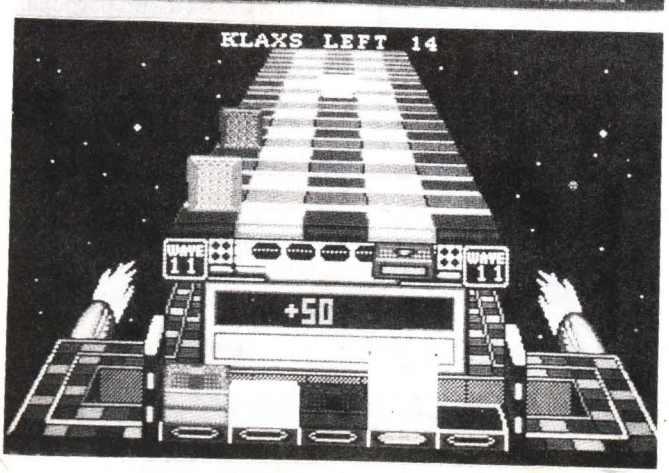
Vzpomínáte si ještě na Tetris? Doufám že ano, neboť Tetris hrál před dvěma roky skoro každý. Bylo jedno, jestli měl rád akční hry nebo letecké simulace. S počítačovou skládačkou si lámali hlavu staří i mladí, zapálení hráči i seriózní programátoři.

Poté, co psychologie počítačové zábavy (doufám, že již toto odvětví psychologie existuje) zjistila, že se na trhu může mezi simulátory supermoderních strojů, grafickými pohádkovými příběhy a rychlými akčními "střílečkami" prosadit také trochu logiky, roztrhl se s logickými hrami pytel. Mezi ně patří i KLAX. Je to hra, ve které se místo střílení logicky uvažuje a místo louskání tajemných hádanek je potřeba spíše rychlá reakce. To je základ nejen Klaxu, ale také i dalších her, mezi které patří E-Motion (Exalibur 1/90), Pipemania, Coloris nebo Wellris.

Z toho je vidět, že se rodina logických a rychlých her stále rozrůstá a zdokonaluje. Klasická Tetris byla dvojrozměrná a v téhle skládačce šlo především o tvary objektů, které do sebe musely přesně zapadnout. Klax přichází s novým prvkem a tím je barva. V trojrozměrném zobrazení se na vás postupně řítí po pěti drahách cihličky několika barev. Každou barevnou cihlu musíte nejprve zachytit a pak ji odložit na jedno z pěti míst pod hrací deskou. Nemůžete je ale ukládat, jak vás napadne, musíte se řídit určitými stanovenými pravidly. V prvních několika kolech musíte pokládat vždy tři kvádry stejné barvy na sebe. Pokud se vám to podaří, získáte pár bodíků do celkového skóre a všechny tři cihly zmizí. Tím si uvolníte místo pro další příval cihel. Ze začátku je to snadné, cihly se k vám blíží pomalu, vy stačíte postřehnout jejich barvu, zachytit je a správně položit na sebe. Po několika kolech ale nastane to správné utrpení. Stejnobarevné cihly už neskládáte na sebe, ale vedle sebe a do diagonál. Přisunují se k vám ďábelskou rychlostí a vy máte co dělat, abyste je alespoň zachytili. Na třídění už čas nezbývá. A až jich pár nechytíte a ony vám spadnou dolů, končíte.

Svou rychlostí a délkou trvání je Klax předurčen být klasickou hrou "za dvojku" na pouti. Také, že už v Německu má automat Klax každý majitel počítačové herny, která jde s dobou. Nám nezbývá nic jiného než počkat, až Klax mladé kluky z Německa pustí a naši podnikaví "světští" sem zestárlé automaty přivezou. Jen aby se potom už místo dvoukoruny do nich neházela nová mince s Masarykovým portrétem. L.L.G.





Klax

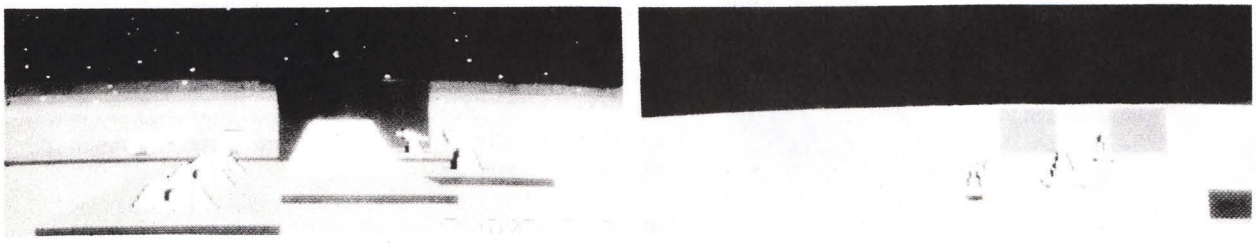
Alari, 1990

Excalibur 2/91 **79 %**

1 *idea*	**2** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **2**

Tower Of Babel

To nejtěžší, co vám počítač dokáže v současné době nabídnout, je hlavolam v trojrozměrném prostoru. A když ho vytvořil opravdu "pan programátor", může působit na hráče jako nebezpečná droga!



Tajemství se odkrývá

V dalekých končinách vesmíru nalezla pozemská automatická sonda stopy inteligentního života. Centrální palubní počítač začal pracovat na plný výkon. Našel planetu, která by mohla být kolébkou neznámé civilizace. Navedl loď na oběžnou dráhu okolo planety. Kamery sondy začaly prozkoumávat povrch a počítač obrazovou informaci ohromnou rychlostí třídil. Objevil několik velkých měst. Každé z nich se skládalo z deviti na sobě nezávislých bloků, které dohromady vytvářeji velký labyrint. Počítač planetu nazval Novým Babylonem.

Začíná se připravovat výsadek. Ze skladového prostoru jsou přemístěny do přistávacího modulu tři nevzhledné krabice. Zatímco počítač vyhledává nejlepší místo k přistání, modul se noří do husté atmosféry planety. Uvnitř se k životu probouzeji tři roboti. Pomalu vysunují z titanového těla dva páry lehkých pavoučich noh. Loď přistála a z útrob vycházeji do města tři kovoví pavouci: Zapper, Pusher a Graber. Ovládání robotů se ujímá palubní počítač.

P. Cook – mistr prostoru

Tímto příběhem začíná hra P. Cooka Tower of Babel - Babylonská věž. P. Cook je autorem mnoha her na osmibitových počítačích, velkou slávu pak sklidil s podobnou vektorovou hrou Tau Ceti i s jejím neméně úspěšným pokračováním Academie. Děj obou her se také odehrává v budoucnosti na vzdálených planetách (jaká to shoda!). Řídíte v nich vojenské kosmické vznášedlo a musíte plnit spoustu obtížných úkolů a vybojovat řadu pozemních bitev. V Academii si dokonce vlastní vozidlo můžete navrhnou v dokonalém editoru (i Tower má v sobě editor dalších měst). Majitelé šestnáctibitů možná znají hru Virus, na které se Cook také spolupodílel.

Cookovy programy mají osobitý styl, takže na první pohled poznáte, s kým máte tu čest. Od roku 1986 používá ve svých programech stále stejný typ fontu (písma) a podobné ovládání programu. Jako jeden z prvních začal používat nabídková okna a kurzorové šipky, prvků tak známých na šestnáctibitových počítačích. V roce 1986 to však uměl na Sinclairu jenom on!

První výlet po městě

V Tower of Babel ovládáte tři roboty, kteří jsou rozdílní vzhledem i schopnostmi. Celá hra se odehrává v simulovaném trojrozměrném prostoru. Okolí sledujete pohledem pavoučího robota. Hra je rozdělena na několik úrovní - měst. Každé město se dělí ještě na devět částí. V městské čtvrti musíte najít a sebrat několik pokladů (Clondike) nebo zničit cizí roboty a stroje, abyste se dostali do dalšího města. Hra je velice náročná na logické myšlení, každý chybný krok nebo zbrklá střelba znamená neodvratný konec.

Tři roboti si musí v hledání a ničení navzájem pomáhat. Někdy musíte i jednoho z nich obětovat, abyste náročné zadání dokázali splnit. Dlouhonozí pavouci se ovládají pomocí hlavního panelu (dole na stránce). Panel je rozdělen na tři části. Vlevo jsou přepínače robotů a kamer. Uprostřed je manuální ovládání právě zvoleného robota a napravo jsou funkce na programování.

Část vlevo slouží k přepínání robotů mezi sebou. Každým sepnutím tlačítka s jménem se "přenesete" do zvoleného robota. Tak ho aktivujete a můžete ho začít ovládat. Pod jmenovkami jsou čtyři tlačítka N, E, S, W. Jsou to zkratky anglických slov North (sever), East (východ), South (jih) a West (západ). Stisknutím jednoho z nich zapojíte výhled na město z kamery a vidíte město v nadhledu ze zvolené světové strany. Tak získáte ten nejlepší přehled o celkové situaci, o poloze vašich robotů a rozmístění nepřátel.

Robota i kameru přímo ovládáte pomocí šipek uprostřed panelu. Tlačítkem Fire střílíte, klávesou se dvěma šipkami ovládáte i jízdu výtahem z patra do patra.

Pravá část panelu slouží k programování jednotlivých kroků pavouka. Stiskněte Write (zapiš) a nyní můžete robota naprogramovat pomocí šipek. Každá stisknutá šipka se objeví v pravé dolní části panelu jako malá směrová

značka. Robot si pamatuje jen osm kroků, tolik je totiž volných míst pro zápis. Program můžete opravovat pomocí Delete (vymaž), odstraní poslední zadaný příkaz. Clear (vyčisti) smaže vše.

Je jasné, že robot program nevykonává hned, ale až po stisknutí Run (start). Příkazem Stop můžete program zarazit. Můžete si také naprogramovat všechny roboty a běh u všech najednou spustit pomocí Run All (Spusť vše). Kamery samozřejmě nelze programovat, zato však pomocí funkcí In a Out můžete najíždět kamerou blíž k městu, nebo se naopak od něj vzdálit. Někdy se můžete "očkem" přiblížit tak blízko k městu, že dokážete "prorazit" neprůhlednou stěnu a tak se podívat, co za ní na vás číhá. Tohoto "figlu" si návrháři bludišť (všechno přece P. Cook nemůže dělat sám) byli vědomi, proto v některých těžších úrovních kamery vypínají. Pak se místo očekávaného obrazu objeví jen jakési poruchy, zrnění.

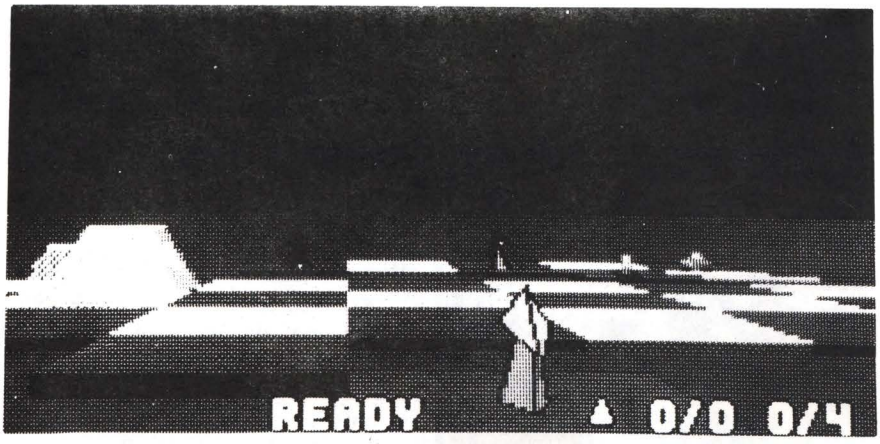
Po stisknutí tlačítka Pause nejen hru zastavíte, ale ještě máte možnost změnit i některé prvky hry. V horní části se objeví výběrové menu, pod kterým se skrývá mnoho dalších funkcí. Můžete si třeba hru trochu ztížit, když si vypnete nějaký důležitý údaj nebo si změnit ovládací panel. Zajímavé volby se skrývají pod tabulkou View, kde lze navolit jiný pohled z robota na nejbližší okolí. Pod Info se dovíte některé informace o městě a o vašem úkolu v městské čtvrti. Pomocí funkce Exit můžete neúspěšnou partii přerušit.

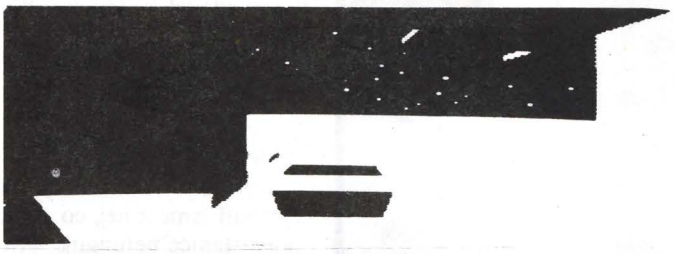
Nejenom zabíjet

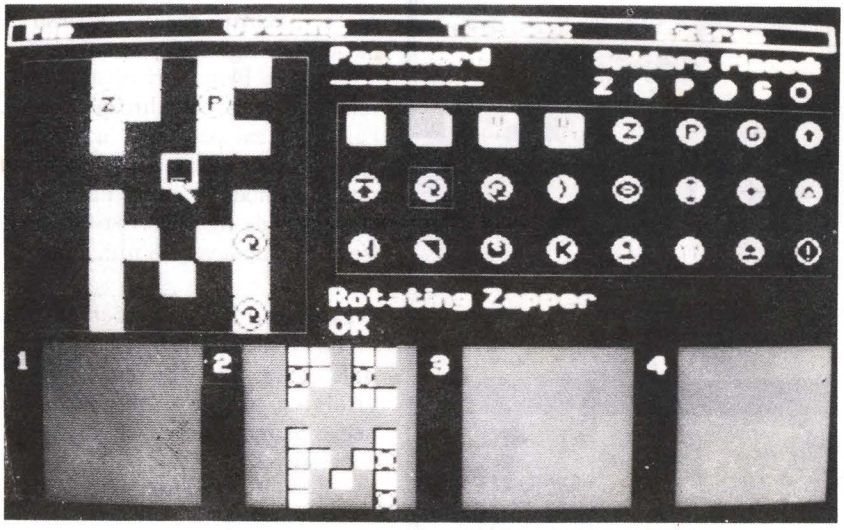
Aby Tower of Babel byl tím správným logickým hlavolamem, každý z robotů používá jiného způsobu střelby. Zapper (Ničitel) střílí laserem, tedy tak, jak jsme v jiných hrách zvyklí. Laser má ničivé účinky téměř pro všechny ostatní roboty a předměty. Dokonce i pavouka můžete Ničitelem roztřílet. Zapper na sebe upozorňuje blikajícím vrcholkem.

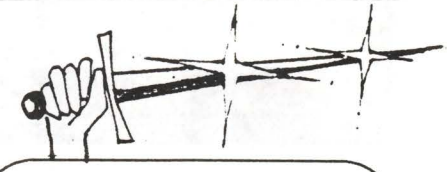
Robot Pusher (Strkač) používá místo střely proud vzduchu. Dokáže tak odtlačit nějaký objekt o jedno políčko od sebe. Jeho střely jsou tedy nedestruktivní, zato robota využijete při uvolňování neprůchodných cest. Jeho hlava má tvar jehlanu.

Posledním z trojice je Graber (Sběrač). Jedině s ním dokážete plnit zadaný úkol - sbírat předměty. Střely ze Sběrače jsou impulzem k dalším funkcím. Například střelbou do zvláštního jehlanu přivoláte výtah, nebo ranou do průsvitného sloupu se teleportujete na jiné místo bludiště. Hlava Sběrače má plochý tvar.









A ST PC

Hodnocení

Tower of Babel patří mezi logické hry, ve kterých musíme zapojit do práce i prostorovou představivost. Cook umí vytvářet iluzi trojrozměrného prostoru, takže grafika hry vás jistě nezklame. S hudbou je to v Babylonské věži trochu slabší, zvuky jsou úsporné, ale věrné. Ten, kdo nestojí o rychlé logické hry a dává raději přednost simulátorům letadel či aut, najde ve hře příjemné spojení prostoru s logickým uvažováním.

L.L.G.

Tower Of Babel

Microslile, 1990

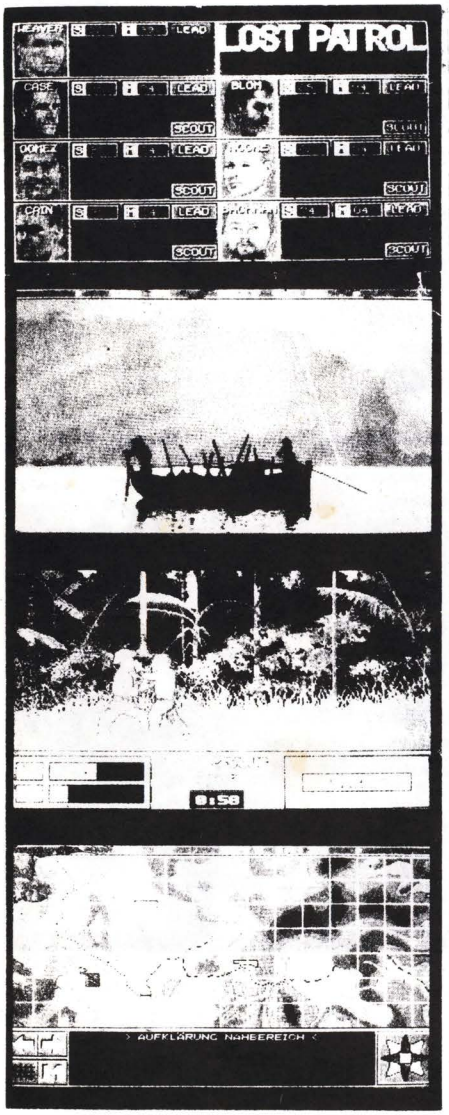
Excalibur 2/91 81 %

1 *idea*	**2** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **1**

SPECIALITY: V některém z příštích čísel se k Tower of Babel vrátíme a přineseme řadu tipů a triků do hry. Vysvětlíme také ovládání editoru měst a vypíšeme soutěž o nejlepší návrh města.

THE LOST PATROL

Dobrodružství americké hlídky ztracené ve vietnamském pralese. Dovedete své muže do bezpečí?



Washington Post (6.června 1965)

Při včerejším přeletu nad oblastí Pche-ce-pe ztratila naše armáda dva vrtulníky. Jeden se vzňal po zásahu raketou země-vzduch. Druhý, patrně s prostřelenou palivovou nádrží, byl nucen přistát v džungli. Po posádce se pátrá.

Viet-cong utrpěl velké ztráty při přestřelce poblíž vesnice ...

Z deníku L.Weavera

...přistání. Vrtulník je nepoužitelný. Vytahali jsme z něj, co jsme mohli. Radiová stanice nefunguje. Střeliva a jídla máme velmi málo. Naštěstí jsem nařídil úsporné dávky potravin.

Chudák Blom, při přistání mu ohořela tvář, je na něho hrozný pohled. Čekali jsme asi pět hodin u vraku, jestli nás nebudou hledat a pak jsem nařídil ostrý pochod směrem na východ do Duhoce, kde by měla být U.S.základna. Čeká nás dlouhých 58 mil, a tak ...

Washington Post (7.června 1965)

Po ztracené četě v oblasti Duhoce se stále pátrá. Byl objeven ohořelý vrak vrtulníku, v jeho okolí však nikdo již nebyl. Sedm amerických vojáků je tedy nezvěstných.

Poslední akce americké ...

Z deníku L.Weavera

První den ve vietnamské džungli je za námi. Zakopali jsme se půl míle před jakousi vesnicí, protože na pochod byla už velká tma. Blom mele z posledního. Málem se utopil, když jsme odpoledne přecházeli řeku. Obávám se, že do rána nevydrží.

Velké starosti mi dělá i Cain, začal se bouřit proti rozkazům. Poslal jsem ho proto napřed jako rozvědčíka. Za chvíli narazil na jednoho vojáka Viet-congu a utkali se spolu v boji muž proti muži. Oba jsme je našli v tratolišti krve, Vietnamec byl mrtvý a Cain zraněný. Vietnamce jsme prohledali, měl u sebe nějaké jídlo.

Je deset hodin, začíná noc, nastává čas Viet-congských ďáblů.

Ráno: Blom stále žije, odpočinek mu asi prospěl, avšak Cain zemřel, asi měl nějaké vnitřní zranění. Všichni jsme jeho ztrátou velmi zdeprimováni. Doufám, že alespoň pár nás dojde do cíle. Přebrodili jsme řeku a v dálce vidíme malou vesnici.

Dešifrovaná zpráva Viet-congu ze dne 8.června (z archivu Pentagonu 15982/65)

...četa amerických imperialistů směrem na...zastavit postup na východ...jedno družstvo naší osvobozenecké armády se přesune do oblast 5D...zadržet za každou cenu...

(řada poruch při příjmu znemožňuje správný výklad zprávy)

Z deníku L.Weavera

Ve vesnici jsme našli tajný úkryt, kde měli domorodci schované střelivo a granáty. Po tvrdém křížovém výslechu jsme z nich dostali jenom nějaké jídlo.

Za vesnicí na nás čekal silný oddíl vietnamských vojáků. Strhla se přestřelka. Nařídil jsem ústup z bojiště. Při ústupu byl ale zabit Gomes a já jsem dostal kulku do paže. Naštěstí je to jen škrábnutí. Pokračujeme dál v cestě s maximální opatrností.

Dopis vojáka U.S.armády, který byl nalezen mrtvý 15 mil severozápadně od základny Duhoce.

Milá Peggy!

Nevím, jestli někdy tenhle dopis dostaneš. Po nouzovém přistání jsme se vydali neznámou džunglí na naši základnu. Náš velitel Weaver byl plný optimismu a povzbuzoval nás po celé cestě. Teď však už nikdo z nás ale nemůže. Jídlo nám včera došlo. Několik mil jsme se prodírali bažinami, zbyli jsme už jenom tři. Absolutně jsme ztratili orientaci, ale věřím, že nás z toho močálu Weaver vyvede.

Líbá tě tvůj Jacob Bachman

Z deníku L.Weavera

Rána na paži se mi pěkně zanítila, dostal jsem do ní nějakou zatracenou infekci z těch prokletých močálů. Neudržím zbraň, natož pero. Zápis píše Moore, kterému to diktuji. Na živu zůstal už

jenom on a já. Do Duhoce nám zbývá už jen pár mil. Málem nás dostal nějaký vietnamský sniper, ale Moore umí střílet přesně, a tak ho zneškodnil. Rozhodl jsem se tady na celý den zakopat, snad nabereme nějaké síly na cestu. Chce se mi tak spát..

Washington Post (12.června 1965)

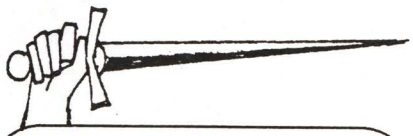
Po šesti dnech se z vietnamského pralesa vynořila ztracená četa. Ze sedmi mužů do základny v Duhoce došli jen dva. Americká armáda přišla tedy o dalších pět vojáků. Čest jejich památce.

Válka ve Vietnamu pokračuje v ...

Celkové hodnocení hry Lost Patrol - LLG

Hra patří mezi dokonalé strategické hry. Naprosto válku neidealizuje, ale staví vás před tvrdou realitu. Ve hře je několik akčních meziher: Boj beze zbraně (podobný hrám typu karate), přestřelka s Vietnamci. Nejpodařenější je ale zneškodňování ostřelovačů - sniperů, kdy pomocí optického zvětšení v zaměřovači hledáte nepřítele ukrytého v jakési vesnici.

Ve hře je mnoho výtvarně dokonalých statických i animovaných obrázků, ale největší "chuťovkou" jsou animace v reálném čase - zdigitalizované dokumentární filmy amerických vojáků ve Vietnamu. Určitě si hru zahraje každý, kd o má rád strategické hry a maskáče U.S.Army.



The Lost Patrol
Ocean, 1989

Excalibur 2/91 78 %

2 *idea*	**2** *grafika*
hudba	*atmosféra*
2	**2**

A ST

BATTLE SHIPS

PRO VŠECHNY

Je snad mezi čtenáři Excaliburu někdo, kdo alespoň jednou neseděl se čtverečkovaným papírem a nelámal si hlavu tím, kde asi může mít protihráč ukryty svoje lodě? Kdo nikdy nešeptal svému sousedovi v lavici koordináty cílů střel? Ten, kdo alespoň jednou řekl "zásah" nebo "potopeno", ten si jistě rád vzpomene na oblíbenou hru školních časů - na "Námořní bitvu".

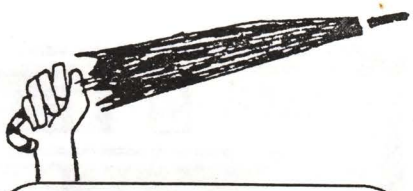
Všem pamětníkům připravila firma Elite počítačovou verzi války na čtverečkách a nazvala ji Battle Ships.

Nejprve si rozmyslete, chcete-li hrát sami proti počítači, nebo proti kamarádovi. Vždycky začínáte jako na papíře - "sázíte" pět různých lodí do čtvercové mřížky 20x20 polí. Každou lodí můžete libovolně pootáčet, dokud nejste s jejím umístěním spokojeni. Hrací plocha je natolik rozsáhlá, že se na ní pět lodí těžko hledá. Proto autoři k docílení většího spádu hry zařadili možnost palby salvou ze všech kanonů celé flotily najednou. Naráz tak lze na protihráče vypálit i dvacet střel. Po navolených koordinátech střelby se na obrazovce objeví pohled lodě a seznámí vás s úspěšností zásahů. Počet výstřelů je dán počtem lodí a silou loďstva. Po dohrané bitvě přejede přes obrazovku vítězná flotila a hra může začít nanovo.

Battle Ships není rozhodně z her, bez kterých bych nemohl žít, ale občas si ji přeci zahraji. Starý a dobrý čtverečkovaný papír však počítačem jen tak snadno nenahradíš. V klasické Námořní bitvě je s minimálními prostředky dosaženo maximálního napětí. Pouhé převedení na počítač nás však nedokáže plně uspokojit. Od počítačové hry vyžadujeme prostě víc. Battle Ships totiž nebudeme hrát pod lavicí, ale na technickém zázraku konce dvacátého století. O grafickém a zvukovém zpracování této hry ani nemá smysl hovořit.

Doufám, že až si zase na ni někdo vzpomene, najde ten správný vtip a klasická hra dopadne lépe než u firmy Elite. Mohl by tak docela klidně vzniknout další přírůstek do rodiny rychlých a logických her.

-mCh-

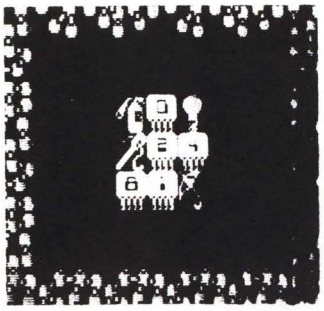


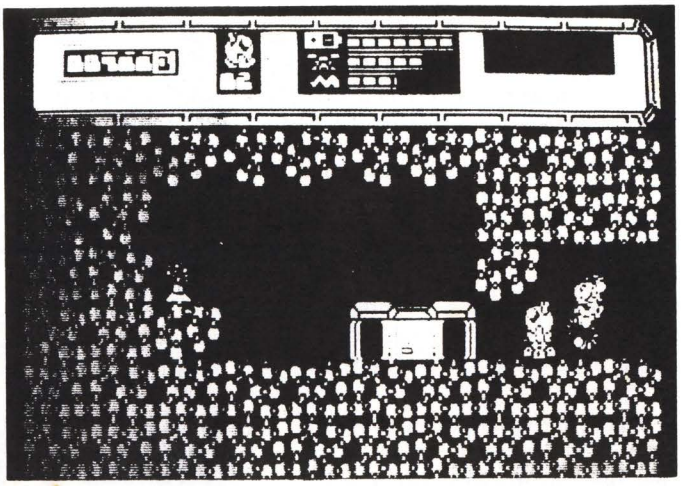
Battle Ships
Elite, 1986

Excalibur 2/91 13 %

4 *idea*	**5** *grafika*
hudba	*atmosféra*
5	**4**

STARQUAKE

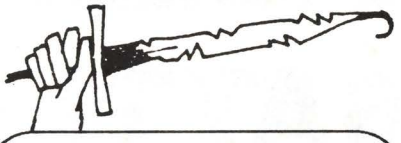




Milovníkům počítačových her zní úvod hry Starquake tak, jako dětem jejich oblíbené: Byl jednou jeden král. Stephen Crow z firmy Bubble Bus však svou hru napsal v roce 1987, a tak nám její začátek ani moc pohádkový nepřipadá. I když...

Někdy kolem roku 2100 odstartovala ze Země raketa s úkolem vyhledávat jiné planetární soustavy. Při přistávání na neznámé planetě X však pilot Blob udělal osudnou chybu a kosmickou loď rozbil. K dovršení všeho zlého se přitom rozlomil atomový reaktor na devět částí a ty se rozletěly po celé planetě. Nezbývá než všechny součástky sesbírat a soustředit je na místo, odkud je celá smůlovatá výprava řízena. Lehce se řekne, hůře vykoná. Blob má na skafandru jenom jednu kapsu a do té se vejdou pouze čtyři předměty. Skafandr jej také moc nechrání před potvůrkami, které mají na planetě X svůj domov. Každá nechtěná srážka s domorodcem stojí Bloba spoustu energie a někdy, bohužel, znamená i jistou smrt. Ještě, že se po havárii rozletěly z rakety také záchranné balíčky s potravou a energií. V některých jsou i náboje a občas dokonce další "život".

Putování po planetě není žádná procházka růžovým sadem. Kromě životu nebezpečných potvor narazíme každou chvilku na uzamčené dveře, jejichž zámek může otevřít pouze sbírka magnetických karet s odpovídajícími čísly. Nahradit ji může jenom univerzální karta, označená písmenem A. Dále jsou tu dveře s obyčejným zámkem nebo s petlicí a kromě dveří tu občas objevíme i tajné průchody mezi skalami. Protože jsme ve dvaadvacátém (nebo už snad ve třiadvacátém?) století, nemusíme všude chodit pěšky. K pohybu nám poslouží vznášedla, se kterými však neprojdeme žádnými dveřmi. Bez vznášedla nás vzhůru také dostane "stoupací pěna". Její zásoba není neomezená, okamžitý stav je trvale sledován uprostřed horního panelu spolu se zásobou energie a střeliva. Nejrychleji se po rozsáhlé planetě můžeme přemísťovat pomocí telepřenosu. Stačí jenom vstoupit do teleportační stanice, zvolit správné heslo a už jsme na úplně jiné straně planety X. Ve hře, napsané pro Spectrum (Didaktik), je řídící centrum kousek od teleportu nazvaného QUAKE. Seznam hesel do teleportačních stanic pro osmibitové počítače najdete na konci tohoto čísla v rubrice Tipy a Triky. Blobovy příhody na planetě X ve hře Starquake jsou nyní zpracovány i pro šestnáctibity, tak co ještě dodat? Snad až v této dobré hře, hudebně i výtvarně zpracované na dobré úrovni, narazíte na podivnou pyramidku, neutíkejte! Je to zařízení na výměnu potřebných věcí a spouští se univerzální magnetickou A-kartou. -joris-

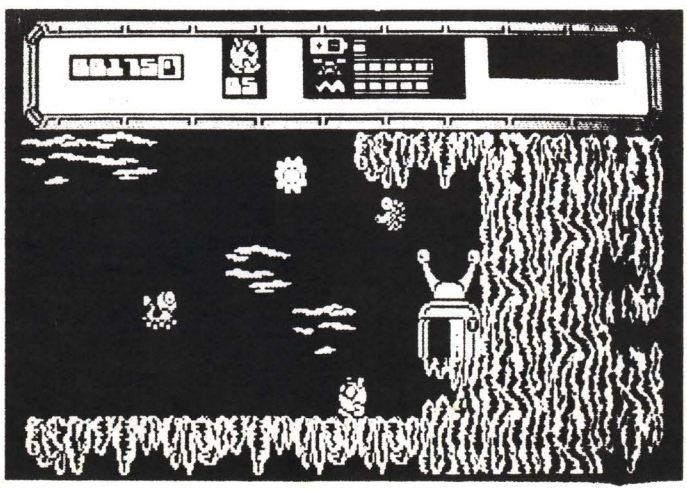


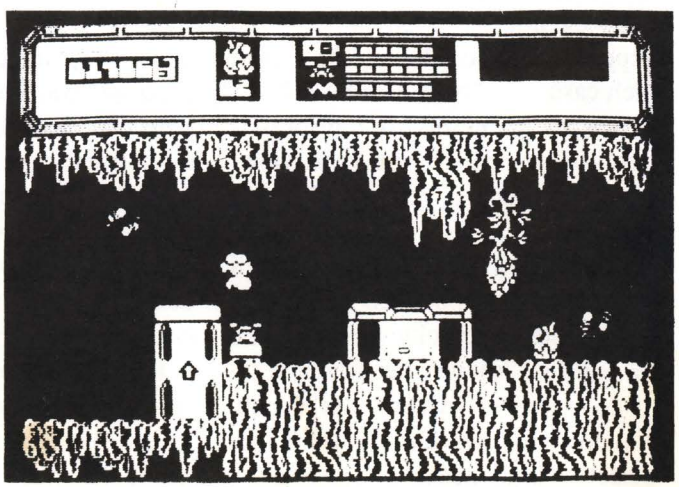
Starquake
Bubble Bus, 1987

PC 64 ZX

Excalibur 2/91 **59 %**

2 *idea*	**3** *grafika*
hudba **3**	*atmosféra* **2**





XENON II

THE MEGABLAST

Klapy Klap

Chcete si konečně koupit nový nebo dokonalejší joystick a nevíte jak se zbavit starého? Zkuste si s plným nasazením zahrát Xenon II - The Megablast, to vám snad tu vaši starou páku dokáže dodělat!

Xenon Megablast je klasický typ dvojrozměrné vesmírné střílečky. Na rozdíl od jiných, nedohratelných "arcade" her se tahleta ale proletět dá i bez podvodu a tréninku. Netvrdím, že je to snadné, dá to sakra práci, ale s trochou dovednosti, štěstí a někdy i zuřivosti se Xenon II dohrát dá.

Bojuj !

..3..2..1..0.. - Get Ready! Jak to již ostřílení hráči dělají, podle povelu "Připravit!" jsem roztáhl nohy, abych se stabilizoval na židli, pořádně jsem přisál joystick na hladkou podložku, podíval jsem se na fotografii rozzuřeného Schwarzenegera a bojovně naladěn jsem stiskl Fire.

Hned mi bylo jasné, do čeho mě to posadili! S takovýmhle krámem se moc daleko nedostanu. Ale to už na mě začínají útočit první nepřátelé a vypadají velmi nebezpečně. Zapínám automatickou střelbu a několik mých dobře mířených zásahů posílá mé protivníky na exkurzi k Satanovi. Stejně tak dopadá i několik dalších nepřátelských letek. Někteří jedinci si ani nestačili udělat celkovou představu o situaci. Protože se teď právě na obrazovce nic neděje, prohlížím si okolí mé letící raketky. Vesmír, který mne obklopuje, překvapuje rozmanitostí, pestrostí a dobrými barvami. Rádio v kabině mi k tomu hraje povzbudivou melodii, ani mi nevadí, že se stále opakuje. Xenon - The Megablast se mi skutečně začíná líbit!

Zanedlouho jsem na vesmírném bojišti dostatečně zorientován: Okraje obrazu mi neničí loď, po rozstřílených protivnících zůstávají peníze (jistě se budou později hodit) a občas přilétnou zvláštní koule. Také ty je dobré sbírat, jsou v nich další zbraně, které se okamžitě zabudují do mé lodě a hned je v kosmu veseleji.

Když už jsem měl naspořeno trochu peněz, prošel jsem asi černou dírou a dolétl jsem k nejbližšímu obchodu. Místní fešák vypnul spacefon a galatně se mne zeptal, nemám-li nějaké zbraně na prodej. Nemohl jsem mu nic nabídnout a on mi proto předvedl výzbroj, kterou měl právě na skladě. Nic moc tam ale neměl, a tak jsem se vrátil na bojiště...

Dobrá rada nad silný laser

Hra pokračuje dál, program si stále udržuje svou vysokou kvalitu. Hráč se postupně vžívá do role vesmírného pilota bojové lodi. Také v obchodech je nabídka zbraní lepší a lepší. Xenon se rozjede na plné obrátky a vy nebudete vědět co dřív. Nezištně nabízím své zkušenosti:

1/ V obchodech si vždy kupujte obchodníkovy rady. Nechcete-li mít zbytečné problémy, tak se podle nich řiďte.

2/ Peníze musíte utratit hned v prvním obchodě, na který narazíte! Ve hře se nedá spořit. Při odletu o zbytek peněz přijdete.

3/ Co nejdříve si kupte dvojité přední střely a silné postranní lasery.

4/ Nemůžete mít zároveň boční i zadní střely. Koupíte-li jedny, přijdete o druhé.

5/ Doleva, doprava, doleva!

6/ Ničte nepřátele se zapnutým autofire. Není nad dobrý joystick!

7/ Nezapomínejte, že i ze stran se na vás útočí. Buďte ostražití!

8/ Ti, co v intezivním světle špatně vidí, můžou si v páté zóně koupit sluneční brýle.

Konec čtvrté a poslední pátá zóna jsou již opravdu velmi náročné. S trochou trpělivosti a dobré výzbroje se ale dá proletět vše. Ke konci hry je váš koráb tak mohutně vyzbrojen, že se po každém výstřelu ocitne celá obrazovka v jednom ohni. A konec Xenona II Megablasta? Nechte se překvapit, rozhodně to stojí za to!

Srovnám-li toto druhé pokračování s Xenonem I, mohu prohlásit, že druhý díl je lepší. A to jak po zvukové, tak po výtvarné stránce. Nejbližší okolí i pozadí vesmíru se nezávisle na sobě pohybuje shora dolů. Tak vzniká optický dojem, že váš koráb letí kosmem stále dál. Tento způsob aninace je běžný, takže se rozhodně nedá mluvit o nějakém mimořádném nápadu. I úvod Xenona II mě trochu udivil. Dva obyčejné černobílé obrázky - značka firmy uvádějící hru (Bitmap Brothers) a značka autorů hudby (Bomb the Bass) - to je na můj vkus trochu málo. Hudba, která tento úvod doprovází je sice slušná, ale přesto si myslím, že si programátoři mohli s tímto předkrmem dát trochu více práce. Velmi skromné je i výběrové menu, asi už na něj také nezbyl čas. Po takovém slabém začátku neočekává člověk, který vidí hru poprvé, nic extra, ale Xenon II the Megablast je jinak vynikající klasická bojová hra. V současné době ji považuji za nejlepší v její kategorii "arcade" her! Průběh bitvy je efektně zpracován a během hry se grafika stále mění. Zaujme vás svou různorodostí a nápady, rozhodně se při hře nenudíte. Jestliže dosud Xenona II nemáte ve své sbírce, rychle si ho sežeňte - nebudete litovat.

ANDREW

A ST

Xenon II - The Megablast

Palace Soflware, 1986

Excalibur 2/91 **77 %**

4 *idea*	**2** *grafika*
hudba **1**	*atmosféra* **1**

SPECIALITY: Od svého bojového kamaráda Červa jsme se dozvěděl, že koule s výzbrojí do vesmíru vypouští jistý dobrodinec Slavík, jestli tomu tak je, musím ho vyhledat a poděkovat mu.

SHADOW O

Tum Dum, Tum Dum, temně duní tamtamy zemí fantazie. Slyšeli jste už tu novinu? Jakýsi odvážlivec se postil do boje s bestii Malethotem! Vypravil se do ďáblovi země plné nebezpečí a hrůz, aby Malethota zničil. Vážně? Nevěřím, že by se tam někdo odvážil. Doopravdy, říkal mi to kamarád ze sousedního kmene... Takové a podobné rozhovory jste mohli slyšet, když firma Psygnosis vypustila do světa Shadow of the Beast - Stín bestie.

Beast vyhrál několik soutěží o hru roku 89 různých kategoriích : V grafickém zpracování, v nejplynulejší animaci atd. Výhry v anketách dávají tušit, že máme před sebou něco mimořádného. Shadow of the Beast se Psygnosis po grafické stránce doopravdy povedl. S námětem hry už je to ale horší. Figurka jakési přišery s rohy prochází dvourozměrným světem a ničí vše, co se jí postaví do cesty. Anglický softwarový kritik L. Scofford se nad ubohostí námětu rozčiloval a nesouhlasil s tím, že hra byla tolik obdivována na oficiálních soutěžích. Já osobně si myslím, že idea je zcela nesmyslná. Uvažte sami - chvíli běžíte v bludišti pod starým stromem, pak po louce, pak ve hradě, z něj vyletíte antigravitačním tunelem (!) a nakonec běžíte přes hřbitov. To se mi zdá hodně přitažené za vlasy. Abych však nerýpal, rád bych vyslovil obdiv autorově fantazii. Beast obsahuje zajímavé fantasy prvky, velmi zvláštní je třeba poslední obrázek úvodního dema. Je výborný, bohužel nevím, co má znamenat. Ve hře samotné se to jen hemží různými přišerkami - od různých červů přes ptáky, ruce lezoucí ze země, skákající lidské údy až po obludná monstra, která navrhoval člověk jistě morbidní. Výborné jsou také nadbytečné programátorské "srandičky", které třeba najdete v bludišti pod stromem; lebka a ještě pracující pazoura dávno mrtvé obludy. Ovšem největší grafickou bombou v Beastu je scrolling (plynulý pohyb dvojrozměrných obrázků svisle nebo vodorovně). Hra scrolluje ve třinácti na sobě nezávislých (paralaxních) rovinách najednou - to je docela frajeský kousek. Pozadí hry tak netvoří žádný statický obrázek, ale spousta mraků, mráčků, mračíčků a mračeníčků, které se vznáší na obloze a mezi tím ještě pluje vzducholoď.

Ve hře je spousta hudebních skladeb a motivů. Škoda jen, že skladba v samotné hře se stále dokolečka opakuje. Když jsem Bestii hrál poprvé, za chvíli jsem si uvědomil, že si motiv podvědomě notuji. Přiznám se vám, že mě to znervózňovalo.

Pár slov k obtížnosti. Rád bych poznal člověka, který hru dohrál bez treninku, případně mi to nemožné. Nebezpečí na vás čeká na každém kroku a dvanáct životů vám nevystačí ani na pět minut.

Pokračování hry - Shadow of the Beast II z října minulého roku - je rozhodně po všech stránkách lepší, až na jednu výjimku. Tu vám však prozradím v některém dalším čísle Excaliburu.

ANDREW.

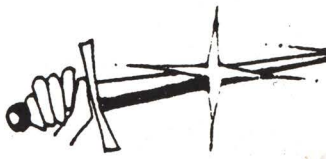
Shadow Of The Beast

Psygnosis, 1989

Excalibur 2/91 83 %

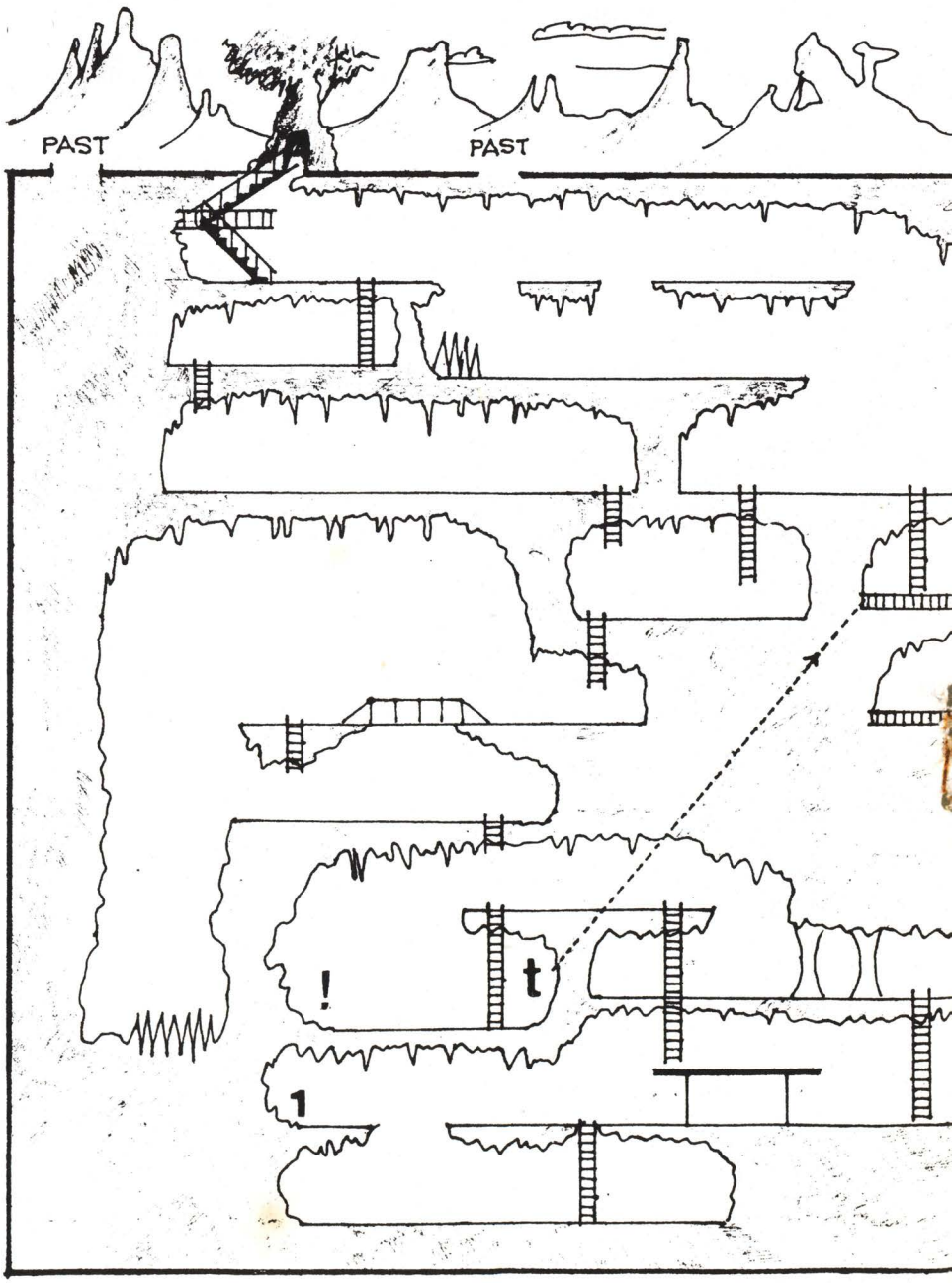
4 *idea*	**1** *grafika*
hudba **1**	*atmosféra* **2**

A ST



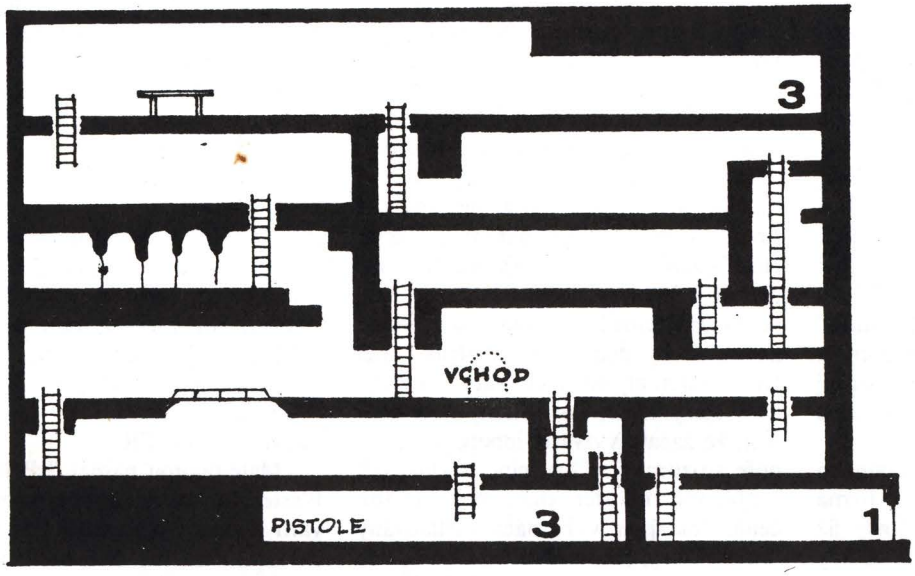
Zmapov

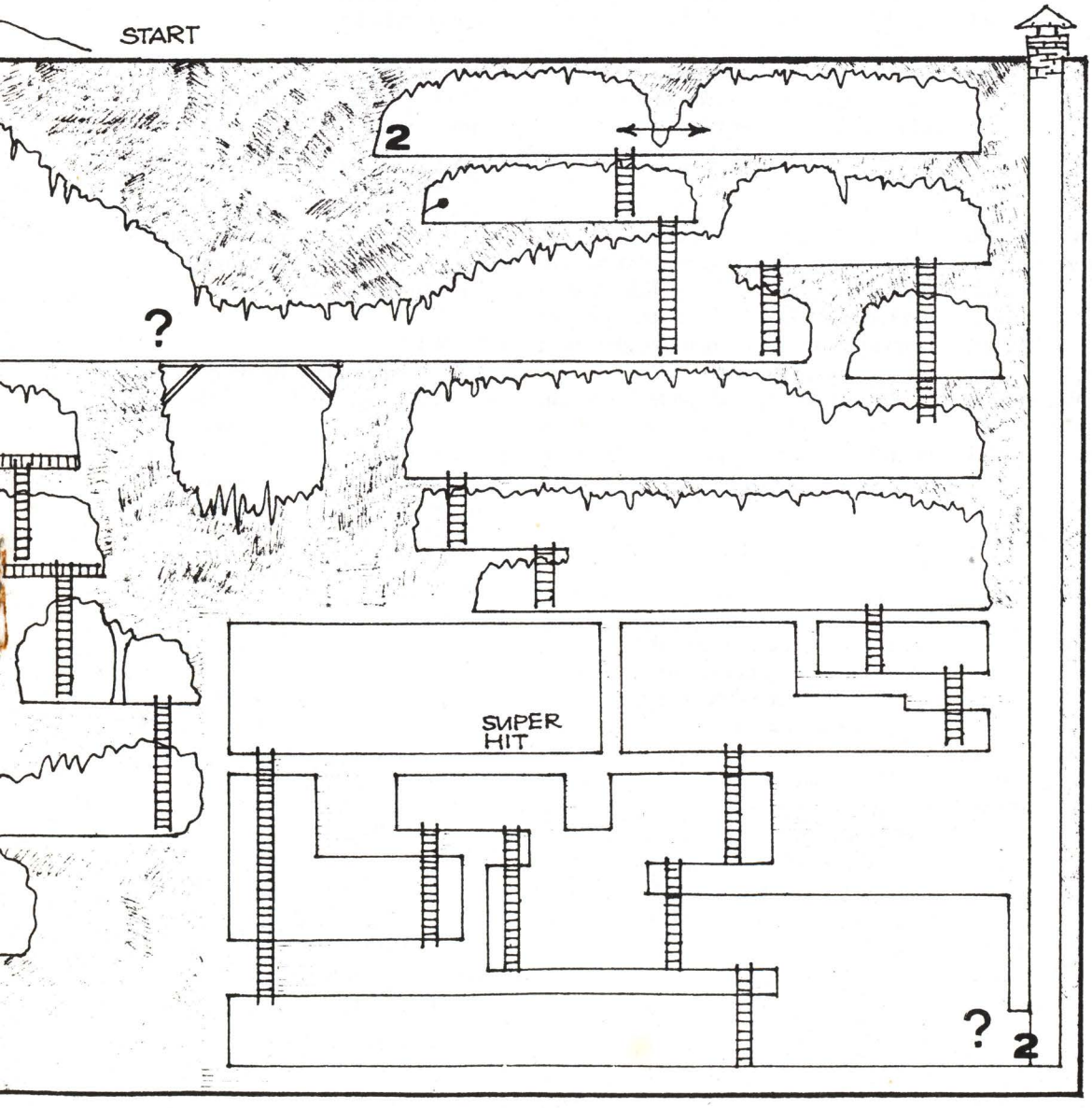
ANDRE



F THE BEAST

al
w





Od začátku se vydejte doleva a vejděte do dutého stromu. V podzemí jděte doprava, po žebříku dolů, doleva, dolů, doprava, dolů, dolů, doleva, po žebříku dolů, doprava, dolů, doprava, po žebříku dolů, doleva a skočit pro klíč 1. Doprava, po posledním žebříku nahoru, doleva, nahoru, doleva, po žebříku dolů, doleva a potvoře zničit kuličku, s kterou si hází. Potom doprava, až do teleportu (t), teleportace, nahoru, doprava a zničit přišeru. Pozor, je velmi nebezpečná, každý dotyk znamená smrt. Doprava, po prvním žebříku nahoru, až nakonec doleva, přehodit páku, doprava, nahoru, doleva, vzít klíč č.2, doprava, dolů, dolů, doprava, nahoru, doprava, dolů, doleva, dolů, doprava, spadnout, doprava, dolů, dolů, doleva, dolů, doleva, spadnout, doleva, nahoru, doleva, dolů, doleva, nahoru, doprava, sebrat lahvičku se Super Hitem, doleva, až úplně dolů, nejvíce doprava a zničit přišeru. Otevřít klíčem dveře a studní vylézt nahoru. Po pláni doprava až dojdete ke hradu. Jděte doprava až za dveře a seberte ze stěny louč. Nyní vstupte do dveří. Doleva, nahoru, doprava, dolů, doprava, až úplně nahoru, na konec doleva, nahoru, doprava, sebrat montážní klíč (3), až nakonec doleva, dolů, doprava, dolů, doprava, dolů, doprava, spadnout, doleva, dolů, doprava, dolů, doleva a sebrat pistoli. Jděte doprava a u stroje použijte montážní klíč. Nahoru, doleva, nahoru, doprava, dolů, doleva, dolů, doprava, zničit nestvůru, doprava a otevřít dveře, sebrat jetpack. Proleťte vesmírem a na konci zničte přišeru. Otevřít dveře. Na hřibově stále doprava až k ohromné přišeře. Zneškodnit a je vyhráno.

LOGICKÉ "RYCHLÍKY" !

Nová horečka zachvátila herny! Infekce se šíří disketami a moduly TV her. Každému, kdo jednou držel joystick v ruce, hrozí nevyléčitelná nákaza: Rychlé a logické hry jsou tu! Během malé chvilky se dokázat rozhodnout, učinit krok, na kterém závisí osud celé partie - to je trend devadesátých let!

Před třemi lety byl ještě svět počítačových her docela v pořádku. Pípali a vybuchovali smyšlení počítačoví vetřelci, připravení k tomu, aby hráči ničili tisíce jejich elektronických životů. V nepočitatelných hrách typu "adventure" bylo zachráněno mnoho princezen a pobito nemálo draků. Na herních simulacích letadel jste mohli obletět celou zeměkouli za pár hodin.

Do tohoto uspořádaného a klidného softwarového ráje však vtrhla firma MIRRORSOFT s hrami, které byly již na první pohled "jedničky". Byly to hry jednoho typu. Malé padající barevné obrazce musíte rychle zasadit do sebe tak, aby vznikla úplná řádka. Tato řádka pak zmizí, aby uvolnila místo dalším obrazcům. A to je všechno, žádná ztřeštěná grafika, ničivý princip, žádná strategie války. Špičková logická hra TETRIS má svůj původ v SSSR. Třicetipětiletý Alexej Pašitnov a dvacetiletý Vadim Gerasimov přetvořili pro počítač stolní hru velmi rozšířenou v SSSR. Po některých potřebných změnách z ní konečně vyšel Tetris. Oklikou přes Maďarsko hra konečně "přistála" u anglické firmy Mirrorsoft, která provádí konverze počítačových programů v Evropě, Anglii i Americe. Alexej a Vadim jistě od té doby nemohli klidně spát.

Americká firma ATARI GAMES (která nemá nic společného s Tramielovým Atari Computer) přišla na nápad rozšířit hru jako Arcade-automat. Za krátký čas se začaly vyskytovat v hernách automaty hry Tetris. Hra byla naproti tomu ještě dříve rozšířena na osobních počítačích. Kdo by si takovou hru chtěl koupit? Sami hráči vám dají jednoznačnou odpověď : každý si musí takovou hru koupit! Neboť při hře Tetris nepotřebujete hodiny ani dny k prvnímu hernímu úspěchu. Na princip přijde každý velice rychle. Dokonce i uživatel začátečník se nakazí Tetris-virem. Modifikace hry, kdy mohou hrát dva hráči, (s jedním obrazcem, na jednu hromadu) nebyly velkou zárukou zisků. Instalace automatů byla nejprve velké riziko. Přijmou "akční" hráči, zvyklí na bleskové reakce bez hlubšího přemýšlení tyto automaty? Přijali - a jak!

Ve velkých hernách byly automaty nepřetržitě obléhány, neboť jejich malé množství nemohlo odolat útoku hráčů Tetris. V zápětí se v hernách začaly objevovat různé varianty Tetris s jinými jmény a lehce upravené. Někdy jsou ale i nejlepší herní automaty světových značek nudné, zvlášť pokud jde jenom o levné napodobeniny Tetris. Přesto byla horečka jménem Tetris naplno rozdmýchána.

Nyní opět vycítili svou Japonci. Od firmy Konami vyšel automat "Block Hole". Základní myšlenka zde byla zachována. Barevné padající obrazce, které do sebe zapadají a poté mizí z obrazovky. Díky doplňkům "Extras" měl tento automat dokonce větší úspěchy nežli starý Tetris. Další firmy se bránily tím, že začaly vytvářet hloupé a jednoduše srozumitelné hry plné nákladných grafických monster, která mají být zničena. Tak jsou v hernách instalovány "mírné" hry, jako například PANG, kde musíte rozstřelovat velkou vzduchovou bublinu tak dlouho, dokud z ní ještě něco zbývá. Jak už to tak bývá na západním trhu zvykem u oblíbené hry, se brzy vytvoří počítačová verze pro všechny dostupné značky. Mnozí z těch, kdo začínali v hernách, přesídlili na osobní počítače, neboť hry v herně a na počítačích se od sebe v ničem neliší.

Posledním hitem heren, který vypustila Atari Games, je hra jménem KLAX. V této hře musíte za neustálého rachotu skládat barevné kvádříky. Kdo jednou vyzkoušel v herně Klax, ten již bez barevných kvádříků nemůže dál žít a musí si pořídit počítač.

Pro vás, kteří se pídí po těchto hrách, jsme připravili malý seznam logických rychlíků. A protože je trochu delší, budeme v něm pokračovat i příště.

ANTICIPATION

Je to hra pro skupinu lidí, například celou rodinu. Počítač ukazuje obrazce, které musí skupina hráčů uhodnout. Za uhádnuté obrazce počítač rozdá body, za které potom hráč táhne svou figurkou.
Celková známka - 3

ATOMIX

Jste chemik amatér ? Pokud ano, tak máte před sebou nejlepší logickou hru. Při této hře spojujete atomy do molekul podle vzoru. Během hry se stávají molekuly stále složitějšími. Hlavně tu jde ale o čas.
Celková známka - 2

BLOCK OUT

3 D Tetris. Během pádu musíme "bloky" posouvat a otáčet tak, aby po dopadu na dno šachty utvořily uzavřenou plochu, která potom zmizí.
Celková známka - 3

BLODIA

Koule se pohybuje pomalu, ale nezadržitelně vpřed ve žlabu, který je vytvořen v pohyblivé mozaice. Mezitím, co se koule pohybuje, musíte žlábek rychle stavět a uvolňovat cestu kouli.
Celková známka - 2

BOMBUZAL

Mistr odstřelovač na počítači. Malý panáček musí skákat na ostrůvky s bombami, které by jinak vyletěly do povětří. Mnoho rozšíření a obtížných levelů dělají hru zajímavou.
Celková známka - 1

BRAIN BLASTER

Máte dobrou paměť ? Při hře Brain Blaster musíte napodobit vzorek, který vám počítač na začátku hry na malou chvíli ukázal. Pro dva, nebo tři hráče je tato hra zajímavější, musíte totiž být rychlejší než druzí.
Celková známka - 1

CHIPS CHALLENGE

Robotek běhá po místnostech a sbírá integrované obvody. Ty jsou ale také za dveřmi, ohnivými stěnami, na kluzkých ledových plochách nebo je chrání různé přišery. Klíče a umrtvovací spreje jsou ve hře v dostatečném množství. Rozsah hry je okolo 100 úrovní.
celková známka - 2

COLORIS

Další z her, které by mohly mít napsáno ve svém rodném listě původ: Tetris. Tři stejně barevné čtverečky musíte dostat k sobě buď vodorovně, nebo svisle, potom zmizí z obrazovky. Mimo to se mohou čtverečky také svojí "vahou" zarazit až na dno.
celková známka - 3

E-MOTION (Excalibur-91/1)

Srazí-li se na kulečníku dvě koule stejné barvy, obě zmizí. Dojde-li ke střetu dvou různobarevných, vznikne další s novou barvou. Podaří se vám vyčistit kulečník dříve, než koule samy vybuchnou?
celková známka - 2

FLIPULL

Napodobenina automatu "Plotting". Musíte spojit obrazce se symboly tak, aby zmizely z obrazovky. Tato hra vyžaduje hodně logického uvažování.
celková známka - 3

dokončení příště

Jak dál?

Plánky, návody, tipy a triky

Operation Stealth

Kdo by nechtěl dohrát tak složitou hádanku, na které by si vylámal zuby i James Bond ?

Vstupní data

Hrdinou hry je agent CIA John Glames. Má za sebou dlouhý špionážní výcvik. Absolvoval speciální vojenskou instruktáž, dokáže tedy používat nejrůznější palné zbraně. Umí používat bojová umění Dálného východu, vyzná se ve všech elektronických zařízeních. Jeho koníčkem jsou závody rychlých aut a krásné ženy. Je to prostě takový počítačový James Bond.

Agent John Glames má pátrat po zmizelém supermoderním bojovém letounu Steath. Letoun byl odcizen zároveň s dvěma raketami, které mají jaderné hlavice. Každá z nich je schopna zničit město o velikosti New Yorku. Letadlo je "neviditelné" pro všechny radiolokační systémy. Díky těmto přednostem má letadlo ohromnou cenu a jistě se Spojeným státům bude ještě v nějakém tom světovém konfliktu hodit. Celé letadlo i s pilotem zmizelo při zkušebním letu kdesi nad Atlantickým oceánem. Tato událost vyvolala paniku v těch nejvyšších vojenských a politických kruzích USA. Prvním podezřelým je paraguyský diktátor, generál Manigua, druhým podezřelým je SSSR. Jeho představitelé však tvrdí, že s tímto incidentem nemají nic společného. Pravděpodobně byl letoun unesen někam do Santa Paraguy. Do oblasti byl vyslán již jeden agent CIA. Ten nutně potřebuje posilu. Je jen jeden člověk, který připadá v úvahu - John Glames. Ano, vy!

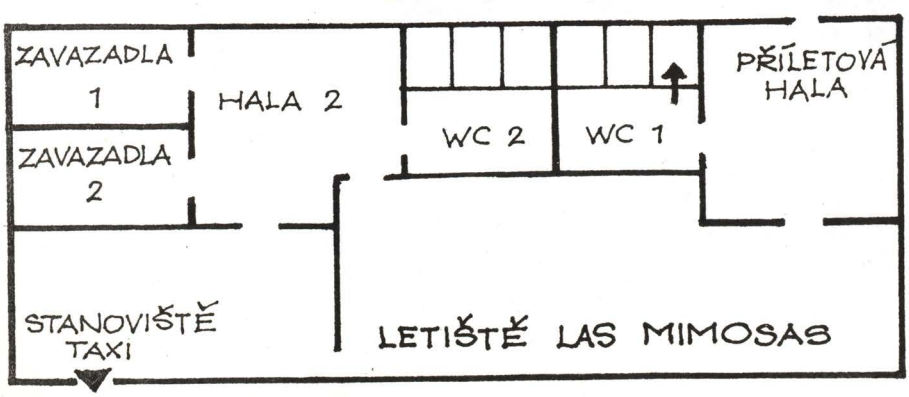
Celá operace začíná u vašeho nadřízeného v centrální budově CIA. Šéf vás seznámí s celým případem, ale moc informací neřekne. Sdělí vám pouze, že s agentem v Santa Paraguy se musíte hned po příletu kontaktovat. Na cestu vám dá elegantní kufřík se speciální výbavou a popřeje vám mnoho štěstí. Letadlo už čeká, za několik hodin přistanete v Paraguy...

Letiště v Paraguy

V příletové hale jděte k automatu na noviny a podívete se do otvoru pro vracení mincí [EXAMINE COIN RETURN SLOT]. Leží tam jedna zapomenutá. Vložte ji do horního otvoru a kupte si čerstvé noviny [USE COIN ON COIN SLOT]. Jděte do levých dveří na toaletu č. 1 do kabinky napravo, nejblíže vchodu. Jen tam v klidu můžete otevřít svůj kufřík [OPERATE BRIEFCASE]. Vyndejte z kufříku americký pas a pero [TAKE AMERICAN PASSPORT] [TAKE PEN]. Pomocí kalkulačky otevřete falešné dno kufříku [OPERATE CALCULATOR], a vezměte si nepopsaný pas [TAKE UNUSED PASSPORT]. Ten vložte do tiskárny falešných pasů [USE UNUSED PASSPORT ON OPENING]. Nyní je ta správná chvíle na čtení novin [EXAMINE NEWPAPER]. Z nich se okamžitě dozvíte, se kterým státem se Paragua v současné době nejvíce přátelí. Jestliže neovládáte angličtinu, hledejte výraz následující za spojením"...between Santa Paragua and ...". Pomocí šipek navolte na tiskárně správné jméno a stiskněte tlačítko uprostřed [OPERATE ENTER BUTTON]. Tak jste se stali vlastníky toho správného pasu a bez potíží můžete projít pasovou kontrolou. Prozkoumejte svůj pravý americký pas [EXAMINE AMERICAN PASSPORT] a vyndejte z něj peníze [TAKE BENCH OF NOTES]. Nezapomeňte, proboha, zavřít kufřík [OPERATE FALSE BOTTOM] [OPERATE BRIEFCASE].

Nyní opusťte toalety a ukažte pasové kontrole u dveří falešný pas [USE PASSPORT ON CUSTOM OFFICER]. Zastavte se u hostesky a vyzvedněte si telegram [SPEAK TO WELCOME HOSTESS]. Místnost opusťte vlevo dole. Přistupte k vojákovi a předložte mu letenku [USE AIRLINE TICKET ON GUARD]. Jděte do dolní místnosti, kde se vydávají zavazadla a tam si přečtěte telegram [EXAMINE TELEGRAM]. Dozvíte se jméno potřebné k vyzvednutí zavazadla [EXAMINE BAGGAGE] [TAKE BAGGAGE]. Vraťte se do haly a jděte na WC č.2. Zde nikým nerušeni si tašku otevřete [OPERATE BAGGAGE]. Uvnitř najdete hodinky a holicí strojek. Komu se ty věci zdají zbytečné, ať na to rychle zapomene. Pohybujete se ve světě špiónů! V hodinkách je tenké pevné lanko s kotvou, která se dá vystřelit až na vzdálenost třiceti metrů. Holicí strojek je ve skutečnosti miniaturní diktafon a plnicí pero má v sobě nádobku s velmi účinnou kyselinou.

Protože v holicím strojku nejsou baterie, vyndejte z něj elektrický kabel [OPERATE ELECTRIC RAZOR] a zasuňte ho do zásuvky vlevo od umyvadla [USE ELECTRIC CABLE ON ELECTRIC PLUG]. Hlas z kazety ve strojku vám oznámí, že ke kontaktu s agentem CIA dojde v centrálním parku ve městě Las Mimosas. Znamením bude barevná květina v klopě kabátu. Vše je uvedeno za dvojtečkou - např. "RED CARNATION". Barvu a jméno květiny si zapamatujte. Nové zavazadlo by vás mohlo usvědčit a proto ho raději vyhoďte do koše [USE BAGGAGE ON TRASHCAN]. Vraťte se do haly, ukažte



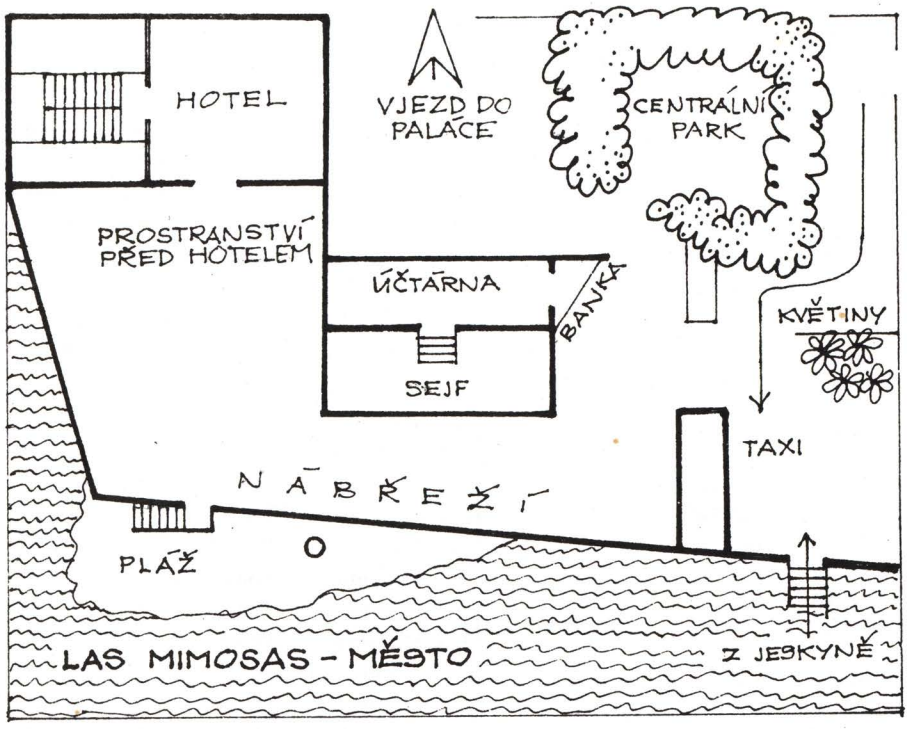
falešný pas hlídači vlevo [USE PASSPORT ON CUSTOM OFFICIAL]. Z místnosti vyjděte vlevo dole. Projděte skleněnými dveřmi. Před budovou letiště chvíli počkejte na taxi, které vás odveze do Las Mimosas.

Las Mimosas

Taxikář vás vysadí před květinářstvím. Jděte doleva a pak do banky. U prostředního přepážky si dvakrát rozměňte peníze 2 x [USE BENCH OF NOTES ON BANK TELLER]. Opusťte banku a vraťte se ke květinářce. Kupte si na schůzku s agentem CIA květinu té správné barvy [USE COIN ON FLORIST] [TAKE RED CARNTION]. Připevněte si květinu nápadně na klopu kabátu [USE RED CARNTION ON JOHN] a můžete vyrazit do Centrálního parku na rande. Než přijde spojka, posaďte se na lavičku. Agent se na schůzku za chvilku dostaví. Najednou však přijede auto - ratatata - a váš spolupracovník padá k zemi. Než stačí naposledy vydechnout, předá vám malý klíček od trezoru. Moc dlouho se však na místě vraždy nezdržujte, může přijet policie a zadržet vás jako domnělého vraha.

Vraťte se do banky, podívejte se na kartu s klíčkem [EXAMINE CARD AND KEY] a ukažte ji také úředníkovi, který vám před tím rozměňoval peníze [USE CARD ON A BANK TELLER]. Sejděte po schodech k sejfu a otevřte si přihrádku, která má stejné číslo s kartičkou u klíčku [USE KEY ON SAFE]. V přihrádce je špionský kufřík vašeho kolegy, který se otvírá podobným způsobem jako ten váš. Uvnitř je přístroj napohled podobný walkmanu [TAKE LITTLE BOX]. Vezměte si i tajné dokumenty, které mrtvý agent kdesi vypátral [TAKE ENVELOPE]. Než si však stačíte dokumenty v klidu prohlédnout, zničeho nic se objeví dva neznámí agenti. Oslovují se podivnými jmény, které zavánějí ruštinou. KGB má svoje tajné "prsty" všude a CIA je na ně krátká (ale především oni jsou dva a vy sám - nečestné a nesportovní!).

Po krátké bitce jste uspáni dobře mířenou ranou do týla. Probouzíte se ve staré opuštěné štole. Dva cizí agenti právě odcházejí a "zamykají" za sebou. Pomocí trhaviny vyhodili chodbu a vy jste uvězněni v zasypané jeskyni. Aby vaše situace byla co nejsvízelnější, svázali vás ještě do kozelce! Po chvilce hledání a přemýšlení se ale z pout dostanete. Hloupí Rusíni vás položili hned vedle krumpáče, který je skryt pod zemí [OPERATE GROUND] [USE CORDS ON PIECE OF METAL]. Vyhrabejte krumpáč [OPERATE PIECE OF METAL]. Stěna za vámi se dá prokopat 3x [OPERATE PICKAXE]. Rychle pryč!



Nyní následuje první akční pasáž v této logické superhře. Ocitáte se v zatopené jeskyni. V horní části obrazu je čára, která vám ukazuje zásobu kyslíku v plicích. Musíte podplavat skaliska pod vodou tak, aby vám nedošel vzduch a neutopili jste se. Lehce se to říká, ale hůře hraje! Malá rada, na kterou byste jistě přišli sami: Stále si pomocí příkazu SAVE GAME ukládejte pozice na disk.

Budete překvapeni zjištěním, že jste vyplavali na nábřeží v Las Mimosas. Zdánlivě se v ospalém městě nic nezměnilo, ale pozor, zdání klame. Na pláži před hotelem si rozložil svůj podomní obchůdek nějaký starý Paraguyec [SPEAK TO MAN]. Prodává zvláštní zboží, ocelové náramky. Abyste mu udělali radost, kupte si také jeden [USE COIN ON MAN]. Jděte k hotelu a prohoďte pár slov u vchodu s vrátným [SPEAK TO POTTER], který vás pozve dovnitř. Vstupte a jděte (nebo vyjeďte výtahem) do třetího patra. Otevřete poslední dveře napravo [OPERATE DOOR]. Vejděte dovnitř.

Čeká vás neznámá krásná dívka, která má jen jednu chybu. Míří na vás pistolí. Než stačíte cokoliv udělat, objeví se v hotelovém pokoji další lidé. Překvapivě zatknou vás i dívku. Absolutně nic nechápete, ale agenta CIA nevyvede jen tak něco z míry!

Malý filmový střih a ocitáte se na malé lodi. Nejste tam sami, vedle vás stojí dívka z hotelu a několik svalovců. Vaše intuice vám říká, že teď je chvíle k nasazení náramku od stařika [OPERATE BRACELET]. Musí se vám to podařit dříve, než vás stráže hodí do moře. Klesáte ke dnu, k noze máte přivázán velký těžký kámen. Dívku také hodili do moře. Bezvýchodná situace!

Až klesnete na dno moře, použijte znovu náramek. Rychle rozvažte i dívku [OPERATE GIRL]. Vše musíte udělat tak rychle, abyste se zásobou vzduchu v plicích dokázali ještě vyplavat. Na hladině se pohupuje gumový člun a v něm nějaký muž. Dívce říká Julie a tváří se jako spojenec.

Od ovládání si teď můžete na pár minut odpočinout. Firma Delphine předvádí, že dokáže hrát chvilku za vás. Muž ve člunu vás doveze do centra paraguyského odboje. Tam se konečně celá situace vyjasní. Podzemí v Paraguy chce svrhnout generála Managuu, jenž za nezištné pomoci Sovětského svazu nastolil v zemi vojenskou diktaturu. Vůdcem odbojářů je Juliin otec (jaká náhoda), kterému vás Julie představí jako svého zachránce. Tonio, tak se vůdce odboje jmenuje, vám nabídne pomocnou ruku ve vaší nelehké práci. Všichni se převlečete za kouzelníky a jedete do diktátorova paláce na večerní představení. Někde ve vládním paláci jsou jistě i ukradené dokumenty. Kouzelnické číslo se vydaří. Tonio vás "nechá zmizet" v chodbách presidentského paláce.

Zde náš příběh musíme ukončit. Necháme agenta CIA Johna Glamese bloudit labyrintem chodeb. Však se ještě setkáme v příštím čísle. ANDREW

PS: Přiznám se, že jsem celou poslední příhodu trochu zjednodušil a zkrátil. Je totiž složitá a snad vás ani tolik nebude zajímat. Konec konců při hře si ji musí každý prožít "na vlastní kůži".

Tipy a Triky

Za názvem hry uvádíme, pro který počítač podvůdek - cheat - funguje. Je pravděpodobné, že může zabírat i u jiného typu.

POPULOUS *A*

Vpravo je dokončení tabulky kódů z minulého čísla.

STARQUAKE

Slibované kódy pro jednotlivé počítače. Zvýrazněn je teleport, který je nejblíže generátoru.

ZX	SPECTRUM	
RAMIX	VEROX	TULSA
ASOIC	DELTA	*QUAKE*
ALGOL	EXIAL	KYZIA
ULTRA	IRAGE	OKTUP
SONIQ	AMIGA	AMAHA
At	ATARI	
DELTA	TRAID	PENTA
KERNX	ATARI	*WHOLE*
SALCO	MINIM	ARGON
COSEC	CRASH	SECON
ARTIC	Z.A.P	QUARK
64	COMMODORE	
SIGMA	ASTRA	HYLIS
KAPPA	FFMUR	*CHASM*
MALIS	METRE	XENON
COSIN	PLASM	OPTIC
POLAR	Z.A.P	MESON

RAMBO III *64*

Do tabulky nejlepších zkus vypsat slovo RENEGATE. Pak až zmáčkneš klávesu '1', '2' nebo '3', jdeš přímo do příslušného levelu.

REPTON *A*At*ZX*

2 ASP	8 CEPHALOPOD
3 CROCODILE	9 ANNELID
4 EARTHWORM	10 LEVIATHAN
5 SEASNAKE	11 OPHIDIAN
6 ANEMONE	12 KING COBRA
7 BASILISK	

RETURN OF THE JEDI *64*

Napiš do tabulky hi-score DARTH VADER, Stiskem klávesy F2 přeskočíš jednu úroveň.

ROAD BLASTER *64*

Při hře napiš LAVILLASTRANGIATO. Klávesou 'S' přeskočíš jednu úroveň, 'F' ti přidá palivo, klávesy 1,2,3,4 další zbraně.

ROBOCOP *64*

Při hře stiskni najednou 'UNDO', 'HELP', 'BACKSPACE' a naťukej ALEXMURPHY. Jednorázově ti přibude energie. Zastav hru a napiš BEST KEPT SECRET, získáš nesmrtelnost.

S.D.I. *ST*

Napiš ALERIC do tabulky hi-score. Pomocí funkčních kláves vyber úroveň.

			BŮH						ĎÁBEL						
LEVEL	JMÉNO	TYP ZEMĚ	OBYVATELÉ	ZEMĚTŘESENÍ	BAŽINY	RYTÍŘ	SOPKA	POVODEŇ	OBYVATELÉ	ZEMĚTŘESENÍ	BAŽINY	RYTÍŘ	SOPKA	POVODEŇ	VODA
198	Swailug	Tráva	3	-	-	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
205	Ringinill	Sníh	30	-	*	*	-	*	5	*	*	*	*	*	Neškodná
211	Buginglow	Tráva	3	*	-	*	-	*	3	-	*	-	*	*	Neškodná
216	Lowoutold	Skála	3	-	-	*	-	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
219	Mininick	Skála	3	-	-	*	-	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
224	Shiwilboy	Skála	12	*	*	-	*	*	20	-	-	-	*	*	Neškodná
226	Josoick	Skála	2	-	*	-	*	*	3	*	*	*	*	-	Neškodná
229	Scohipal	Skála	2	-	*	-	*	*	3	*	*	*	*	-	Neškodná
237	Ringeapil	Tráva	5	-	-	-	*	*	5	*	*	*	*	*	Neškodná
238	Weavikejob	Tráva	5	-	-	-	*	*	5	*	*	*	*	*	Neškodná
246	Bingblin	Poušť	3	-	*	-	-	*	3	-	-	*	-	-	Neškodná
247	Sadindon	Poušť	3	-	*	-	-	*	3	-	-	*	-	-	Neškodná
257	Hurtkophill	Tráva	10	-	-	-	-	*	5	*	*	*	*	-	Neškodná
263	Killylug	Poušť	5	-	-	*	-	-	5	-	-	*	-	-	Neškodná
269	Ringdecon	Skála	1	*	*	-	*	-	6	-	-	-	-	-	Neškodná
273	Immeed	Sníh	1	*	-	*	*	*	1	-	*	*	-	-	Neškodná
278	Binoxtory	Skála	3	*	-	*	*	*	6	-	*	*	-	-	Neškodná
285	Futkophole	Poušť	3	-	-	-	*	*	1	*	-	-	-	-	Neškodná
290	Josseddor	Sníh	7	-	-	-	*	*	9	-	*	-	-	-	Neškodná
295	Killquepil	Tráva	1	-	-	-	*	-	1	-	-	-	*	-	Neškodná
299	Nimkoppert	Tráva	1	-	-	-	*	-	1	-	-	-	*	-	Neškodná
305	Immypal	Skála	2	*	-	-	-	-	4	*	-	-	-	-	Neškodná
311	Saddelin	Poušť	1	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	Nebezpečná
316	Hamcebar	Sníh	10	*	-	-	-	-	10	-	-	*	*	-	Neškodná
320	Shioxmar	Tráva	5	-	-	-	-	-	5	-	-	-	-	-	Neškodná
327	Killwilcon	Sníh	5	-	*	-	-	-	5	-	*	-	-	-	Neškodná
333	Ringoutond	Tráva	5	*	*	*	*	*	1	*	*	*	*	*	Neškodná
348	Hamalow	Skála	5	-	*	*	*	*	4	-	-	*	*	-	Neškodná
353	Hurtpeold	Tráva	5	-	*	*	*	*	5	-	-	*	-	*	Neškodná
359	Killmpal	Poušť	5	*	*	*	*	*	6	-	-	*	-	-	Neškodná
363	Nimuspal	Sníh	4	*	-	*	*	-	7	-	*	-	-	*	Neškodná
371	Bugipert	Sníh	4	*	-	*	*	-	9	-	-	*	-	*	Neškodná
376	Lowalin	Poušť	3	*	-	*	*	-	10	*	*	*	*	*	Neškodná
381	Futpebar	Skála	3	*	*	*	*	*	5	*	*	*	*	*	Neškodná
385	Hurtomar	Poušť	3	*	*	*	*	*	4	*	*	*	*	*	Neškodná
391	Killgbord	Poušť	3	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	*	Neškodná
399	Alpocon	Tráva	2	*	-	-	*	-	3	*	*	*	*	*	Neškodná
407	Sadlopick	Poušť	2	*	*	-	*	*	45	*	*	*	*	*	Neškodná
410	Veryeame	Poušť	1	-	*	-	-	-	3	*	*	*	*	*	Neškodná
419	Tingnbboy	Sníh	1	-	*	-	-	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
422	Swathole	Sníh	1	-	*	-	-	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
430	Weavkopout	Sníh	1	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
437	Coroxout	Tráva	1	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
443	Mindmar	Tráva	1	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	*	Neškodná
451	Timoxiug	Poušť	2	*	-	*	*	*	15	-	-	*	-	-	Neškodná
455	Killuing	Tráva	3	*	*	-	*	*	14	-	*	-	-	-	Neškodná
460	Bilemet	Skála	1	*	-	*	*	*	11	-	*	-	-	*	Neškodná
467	Bugikeend	Poušť	1	-	-	-	-	-	10	*	*	*	*	*	Neškodná
470	Bindeond	Poušť	30	*	-	*	*	-	30	*	*	*	*	*	Nebezpečná
478	Suzylow	Poušť	30	-	-	-	*	-	30	*	*	*	*	*	Nebezpečná
486	Swakoppal	Skála	5	-	-	*	-	-	3	*	*	*	-	-	Neškodná
492	Bilydor	Poušť	1	*	*	*	-	*	13	*	*	*	*	*	Neškodná
493	Ringapal	Poušť	1	*	*	*	-	*	13	*	*	*	*	*	Neškodná
494	Weavuspert	Poušť	1	*	*	*	-	*	13	*	*	*	*	*	Neškodná
	poslední úroveň														
	Shisoding	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebezpečná

F-29 Retaliator Stíhač budoucnosti

dokončení z minulého čísla

Předpokládané válečné události 6 - (War Update 6)

Akce 1 : "STANDSTIL - KLID"
Po zničení průmyslové výroby všech tří států se pro nepřítele stala situace velmi kritickou. Mohutná továrna v El Alameinu v sektoru 1A je v současné době poslední funkční zbrojní továrna protivníka. Vyhněte se silnému obrannému systému raket SAM a celý komplex továrny zničte.

Akce 2 : "VICE - NEŘEST"
Vojska na obou stranách projevují známky vyčerpání, neboť válečné útrapy jsou už velmi dlouhé. Tankové brigády fanatického nepřítele v příslušném sektoru (War Update Map) způsobují našim pozemním silám velké ztráty. Zničte první čtyři tanky a podpůrná vozidla.

Akce 3 : "THUNDER - HROM"
Těžce zdecimované nepřátelské letecké síly se z neznámých polních letišť dokázaly zformovat a útočí snad s největším nasazením. Proveďte na ně útok a zničte všechny letadla typu Bogie, jejich počet v sektoru jižně od 4G není znám.

Předpokládané válečné události 7 - (War Update 7)

Akce 1 : "ABYSS - PROPAST"
Tímto dnem dostoupilo válečné střetnutí vrcholu. Výsledek je neznámý. V této poslední kapitole války vás čeká řada tajných a speciálních akcí...

Válečné akce v Evropě

Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)

Akce 1 : "MIG GAP - DÍRA MIGŮ"
Poplach ZULU: Dva Migy nalétávají na vaši základnu. Vyhledejte, zaútočte, zničte. To není kontrolní cvičení! To není kontrolní cvičení! To není ...

Akce 2 : "BOMB CAP - ČEPIČKA BOMBY"
Tři nepřátelské bombardéry s doprovodem se blíží k vaší základně nízko u země. Směr vektor 3D, napadněte je a rychle zničte.

Akce 3 : "INTERCEPT - ZASKOČENÍ"
Dva flankery SU27 překročily hranici a kličkují směrem na Hutthart v sektoru 8A. Napadněte a zničte.

Akce 4 : "TOM CAT - KOCOUR"
Nejméně tři letadla podporují pozemní jednotky nepřítele postupující podél hranic v sektoru 4D. Zaútočte a zničte.

Akce 5 : "AGRESSOR - ÚTOČNÍK"
Postupující jednotky Rudé armády se blíží k našemu armádnímu seskupení v sektoru 6D poblíž Ziepenu. Poskytněte našim leteckou podporu a zničte dvě tankové čety (6 tanků).

Akce 6 : "FIREHAND - OHNIVÁ RUKA"
Na severu útočí nepřátelská motorizovaná divize na sedmou britskou divizi centurionů. Zastavte tento útok a zničte především brigádu v sektoru 8D.

Akce 7 : "IRONHAND - ŽELEZNÁ RUKA"
Vytvořte vzdušný koridor podél jižní hranice zničením tří nepřátelských SAM raket a radarových stanic poblíž řeky Stein v sektoru 3D.

Akce 8 : "BACKBREAKER - LAMAČ TÝLU"
Musíte protivníkovi ztížit pohyby v týle. Zničte mu proto most přes řeku Liepen v sektoru 5E .

Akce 9 : "LINELIGHT - SVĚTELNÁ ČÁRA"
Silniční konvoje, které směřují na frontu z Frunsroure musí být zneškodněny. Zasáhněte nedaleko mostu v sektoru 8E

Akce 10 : "LINEBACKER III - PODPORA FRONTY"
Proveďte odvetnou akci proti letišti Rudé armády. Hloubkovým letem zničte letiště v Tranevore, hlavně se zaměřte na hlavní rozjezdovou dráhu a prostory hangárů v sektoru 1G.

Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

Akce 1 : "JAWBREAKER - LAMAČ ČELISTÍ"
Zničte most přes řeku Stein v sektoru 6D.

Akce 2 : "FOUR STARS - ČTYŘI HVĚZDY"
Zničte nepřátelské skladiště zásob v sektoru 2F

Akce 3 : "BIG EAR - VELKÉ UCHO"
Zničte velkou radarovou stanici a její ochranu raketami SAM poblíž sektoru 7E.

Akce 4 : "DEEP THROAT - HLUBOKÉ HRDLO"
Nepřátelské letectvo bylo rozprášeno do malých regionálních základen ve vnitrozemí. MISCON objevil velké soustředění letadel nedaleko polního letiště v sektoru 3H. Zničte letadla nepřítele ve vzduchu a rozjezdovou dráhu letiště.

Akce 5 : "STRIKE OUT - VYRAŽTE"
Nepřítel provedl nejrozsáhlejší bombardování během této války. Pět bombardérů se blíží přes hranici za neznámým cílem. Zaskočte je a zničte. Směr letu - na sektor 2C.

Akce 6 : "TIN CAN ALLEY - PLECHOVKOVÁ ALEJ"
Poskytněte přímou leteckou podporu tankovým silám spojenců proti hrozivému útoku nepřítele. Zničte dvě čelní tankové čety (6 tanků). Místo střetu se dozvíte podle mapy War Update.

Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

Akce 1 : "IRON - ŽELEZO"
Zničte strategicky důležitý most v sektoru 8C, zabráníte tím přepravě zásob na frontu.

Akce 2 : "TITAN"
Velké nepřátelské konvoje se stahují k frontě. Značný počet tanků s pontony pro přepravu přes řeku se pohybuje na západ od sektoru 8G. Zničte konvoj a vraťte se na základnu.

Akce 3 : "SNAKE EYE - HADÍ OKO"
Zuřivé tankové bitvy se odehrávají v různých sektorech (sleduj War Update Map). Britské a francouzské divize se sotva drží. Poskytněte leteckou ohranu proti třem Migům a zničte čelní tankové čety v obou bitvách.

Akce 4 : "GRIND - MELA"
Ohromný nepřátelský průmyslový komplex v sektoru 5H dodává řadu zbraní Rudé armádě. Zničením celé továrny vzniknou nepříteli vážné těžkosti.
Akce 5 : "LIGHTS OUT - ZATMĚNÍ"
Zničte chladící věže elektrárny na břehu řeky v sektoru 5H. Nepřítel nebude mít elektřinu a vzniknou mu výpadky ve výrobě.
Akce 6 : "FLY BY - LETECKÁ PODPORA"
Velké množství spojeneckých obranných leteckých sil bylo sestřeleno stíhací eskadrou Migů 29. Tři letecká esa Rudé armády operují v sektoru 1D. Akci si vysvětlete sami!

Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

Akce 1 : "OPERATION WOLF - OPERACE VLK"
Nová eskadra Migů 29-C Fulcrum byla objevena, jak kličkuje okolo hranic směrem na Nurberg. Zaskočte ji a rozežente.
Akce 2 : "AVENGER - MSTITEL"
Po mnoha vyčerpávajících bojích je pozemní síla jednotek NATO již vyčerpaná. Útočí na ni dvě čerstvé divize tanků Varšavského paktu (podívejte se na War Update Map). Zastavte nepřátelský útok a zničte nejméně 10 tanků.
Akce 3 : "OPERATION THUNDERBOLD - OPERACE HROMOVÝ ÚDER"
Poničte chemickou továrnu v sektoru 7H a dva zásobníky surovin.
Akce 4 : "OPERATION BEAR - OPERACE MEDVĚD"
Zaútočte na zbrojovku v sektoru 2H. Nezapomeňte se vyhnout raketám SAM, které jsou v blízkosti komplexu.
Akce 5 : "EXPRESS - EXPRES"
Nepřetržitě každou hodinu proudí železniční konvoje do nepřátelského hlavního města a pak směrem k frontě. Zničte železnici a vlaky v sektoru 4H.
Akce 6 : "UNTOUCHABLES - NEDOTKNUTELNÍ"
Eskadra nepřátelských flanker - bombardérů zničila některá skladiště zásob spojenců a blíží se k mezinárodnímu letišti v sektoru 7A. Zaútočte na ně a sestřelte je.

Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

Akce 1 : "VENUS - VENUŠE"
Záložní letectvo Rudé armády posílilo poničenou první armádu a podniklo dosud největší útok za celou válku. Šest letek stíhačů způsobilo pozemním silám NATO velké materiální ztráty. Zachraňujeme co se dá. Poskytněte tedy leteckou ochranu městu Huttgart, hlídkujte okolo sektoru 7B a sestřelte tři Migy, které se k městu blíží.
Akce 2 : "VENUS 2 - VENUŠE 2"
Poskytněte vzdušnou ochranu průmyslovému komplexu v Nurbergu proti útoku třech Migů v sektoru 4B.
Akce 3 : "COUNTER - ODHAD"
Pozemní síly NATO jsou v defenzivě po novém nepřátelském útoku. Poskytněte leteckou ochranu druhému sboru US tanků v sektoru podle War Update Map. Zničte všechny tanky protivníka.
Akce 4 : "BACKACHE - BOLENÍ V ZÁDECH"
Proveďte hloubkový nálet na poslední funkční most protivníka v sektoru 7H. Zabráníte tím týlovému zásobování.
Akce 5 : "TRAX"
Silně střežená továrna na tanky musí být zničena. Poničte zejména hlavní budovu. Sektor 8H.
Akce 6 : "FLAME - PLAMEN"
Velké skladiště pohonných hmot, které je strategicky umístěno mezi nemocnicí a kostelem, zásobuje tanky Varšavského paktu. Zničte jednu zásobní nádrž v sektoru 8H a vraťte se na základnu. Nedejte příležitost nepřátelské propagandě a nezničte civilní objekty!

Předpokládané válečné události 6 - (War Update 6)

Akce 1: "BURST - PRASKNUTÍ"
Zatím nejtěžší akce: Zasáhněte střední rozjezdovou dráhu mezinárodního letiště v sektoru 6H a zaútočte na všechna rozptýlená letadla. Vyhněte se hustému poli SAM střel na západ od základny.

Akce 2: "MERCURY - MERKUR"
Narychlo zformovaná letka stíhačů překročila hranici a blíží se k naší domovské základně. Rozvědka hlásí, že letadla mají na palubě jaderné zbraně. Zastavte je a zničte všechny nepřátelské stroje v této bitevní zóně.

Akce 3: "MAN HUNT - LOVEC"
Zbytky dvou armád se střetávají v jednom sektoru (War Update Map). Zničte techniku nepřítele v této bitevní oblasti.

Akce 4: "ON LINE - NA LINCE"
Cílem vašeho útoku bude atomová elektrárna jihovýchodně od nepřátelského hlavního města. Zničte chladicí věže a hlavní budovu, ušetřete však budovu reaktoru. V sektoru 7H zůstane nepřítel bez proudu.

Akce 5: "SATURN"
Satelit objevil vlak, který dopravuje nové tanky na frontu v sektoru 7H. Nesmíte dopustit, aby se tanky zapojily do boje!

Akce 6: "MARS"
V sektoru 8H zůstala úplně neporušená protivníkova továrna na letadla. Stále ještě vyrábí velké množství letadel. Znič hlavní budovu.

Předpokládané válečné události 7 - (War Update 7)

Akce 1: "SAVIOUR - SPASITEL"
Akce 2: "RETALIATOR - ODPLATITEL"
Akce 3: "HOUR GLASS - PŘESÝPACÍ HODINY"
Poslední události celé války

Všechny poslední akce jsou tajné, aby byla jakási ochrana proti prozrazení výsledkům rozhodujích střetnutí. Všechno potřebné se dozvíte z mapy.

1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
	A	B	C	D	E	F	G	H

Sektory jsou uspořádány do šachovnice a jsou vyznačeny na Update War Map.

COLONY

Bed Bugs (Špatní broučci)

Aby nám majitelé malých počítačů nevyčítali, že na ně nemyslíme, připravili jsme pro ně návod a mapu na Colony, jednu z nejlepších her na osmibity. O co v ní jde?

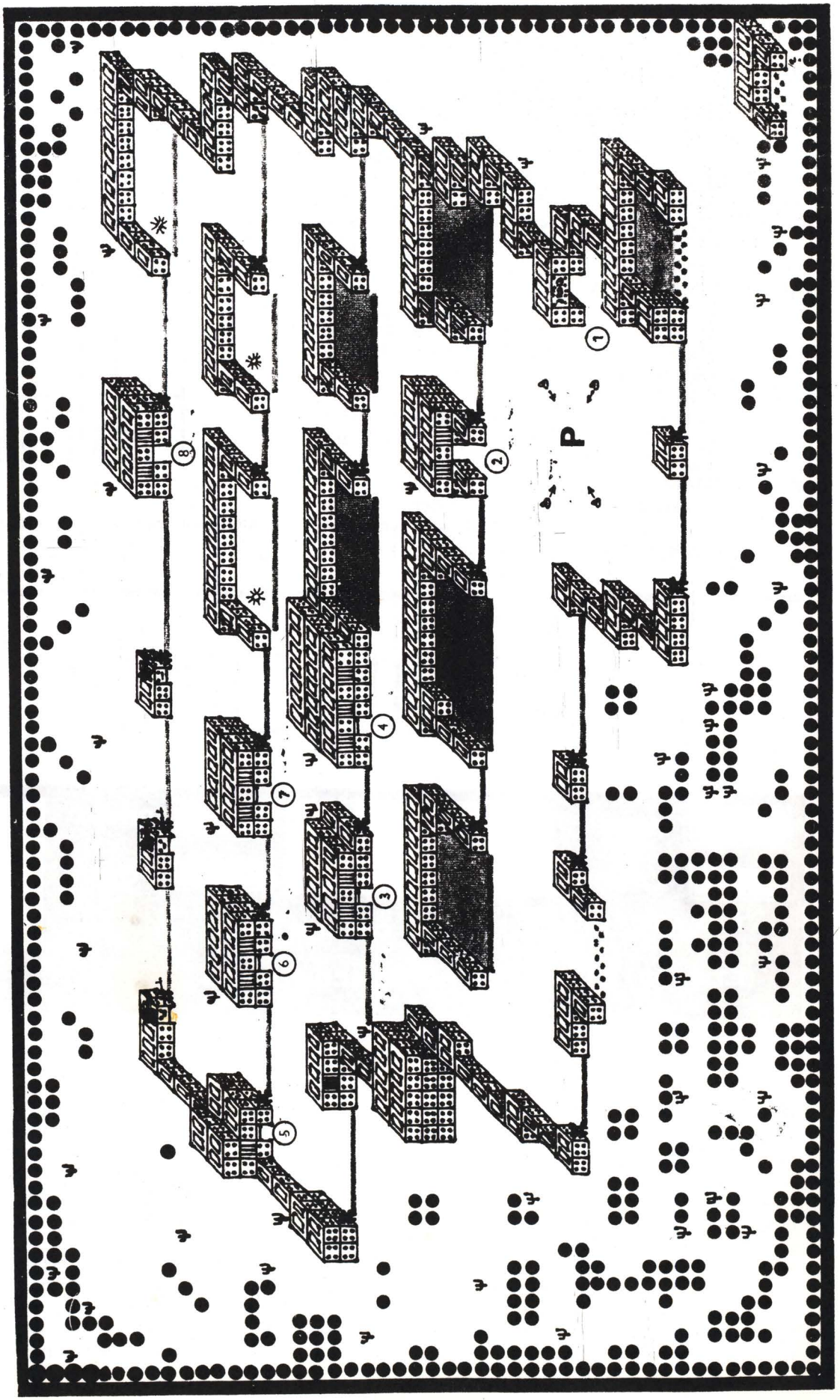
Děj se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy lidstvo kolonizuje planety v takovém množství, že se vyplatí vytvářet speciální kolonizační zařízení. Mozkem celého kolonizačního komplexu je inteligentní robot, jehož tvar se přizpůsobuje prostředí planety. Hlavní náplní hry je řídit zrovna takového robota. Byl jste vyslán na planetu, obydlenou všežravým polointeligentním hmyzem, který dorůstá do obrovských rozměrů. Broučkové na planetě musí mít strašný hlad, protože vám postupně demolují opravdu všechno. Musíte se po planetě pořádně ohánět, abyste stačili udržovat brouky v odstupu a obnovovat normální chod základny. Vaší nejdůležitější prací je ale pěstovat zvláštní druh hub, které lidstvo nutně potřebuje (možná z nich vyrábí toaletní papír, co já vím). Houby lze pěstovat jen na zahrádkách, kde mají tu správnou zeminu.

Při tomhle farmaření budete mít největší problémy s údržbou hranic vaší kolonie. Od džungle, která obklopuje celou farmu, jste oddělen pouze plotem, který ale brouci lehce prožerou. Ještě víc než dřevěné ploty jim chutnají houbičky, ale klidně si smlsnou i na vás.

V IRGIN MASTERTRONIC
1988

COLONY

1 DROID BAY
2 CENTRÁLA
3 GENERÁTOR
4 VÝKUPNA
5 SKLAD DŘEVĚNÝCH PLOTŮ
6 SKLAD PLOTŮ Z OSTNATÉHO DRÁTU
7 SKLAD PLOTŮ Z PLETIVA
8 SKLAD PANELŮ A PASTÍ
P PŘISTÁVACÍ PLOCHA



Hra se dá hrát jak joystickem, tak i z klávesnice. Na klávesnici si ale vždy musíte navolit pauzu a abort (přerušení hry). Pro úspěch celé hry je nejdůležitější dokonale ovládnout základní panel - menu, který je umístěn v horní části obrazovky. Pokud nechcete, aby vám brouci ožírali všechno možné, musíte si dát do pořádku ploty po obvodě celé farmy. Ze začátku jsou všude jen dřevěné a ty mutantnímu hmyzu spíše chutnají, než aby ho odrazovaly. Proto musíte nahradit dřevo drátěným pletivem. Ploty se na farmě skladují ve třech budovách (viz. mapa). V budově č.5 jsou ploty dřevěné, v budově č.6 ostnaté a v č.7 ty nejlepší - drátěné. Ploty nemůžete stavět kde vás napadne. Dají se postavit jen na speciálních liniích, které jsou na mapě vyznačeny tenkými čarami. Brouci nesežerou plot najednou, ale chvilku si na něm pochutnávají. Za nějakou dobu zmizí plot navždycky. Naštěstí si můžete okousaný plot nechat opravit.

V budově č.8 je výdejna solárních panelů. Ty můžete libovolně rozmísťovat po celé kolonii. Nejlepší je rozsázet je někde pohromadě za plotem, broukům totiž také chutnají. Panely jsou pro chod celé farmy životně důležité, zásobují energií generátor (budova č.3). Když je jich málo, generátor je bez proudu a nefunguje. Vytečkované proužky na mapě jsou silová pole. Brouci přes ně nemohou prolézt, vám však nevadí. Poklesne-li příkon proudu, silová pole zmizí. Jestliže máte po soubojích s hmyzem poškozené "tělo", nebo vaše zbraň se střílením vybije, doplníte si energii opět v budově generátoru. Avšak je tu jeden háček. Používáte-li mnoho slunečních kolektorů, může se generátor přeplnit a explodovat. Nejlepší je příkon panelů držet na 1500 jednotkách.

Jak už jsem pověděl, nejdůležitější je na farmě pěstování hub. Ve výkupně (budova č.4) je sklad semínek, která musíte nasít na zahřívaná políčka (na mapě jsou vyznačena černě). Po určité době ze semínek kupodivu vyrostou velké houby. Sbírejte je a odnášejte do výkupny. Za každou houbu dostanete peníze (credity), za které si můžete prostřednictvím telekomunikační centrály (budova č.2) nakupovat potřebné věci.

A tady je ceník:

BATTERY - BATERIE	200 Cr
REMOTE DROID - ROBOT OPRAVÁŘ	1000 Cr
SPARE DROID BODY - NÁHRADNÍ ŽIVOT	500 Cr
HEAVY DUTY LASER - TĚŽKÝ LASER	500 Cr
MEGA FORCE FIELD - OCHRANNÝ ŠTÍT	500 Cr
DEATH TRAP - PAST NA BROUKY	30 Cr
STEEL FENCE - DRÁTĚNÝ PLOT	100 Cr
BARBED WIRE - OSTNATÝ DRÁT	60 Cr
WOODEN FENCE - DŘEVĚNÝ PLOT	30 Cr
EXTRA SEEDS - SEMÍNKA	50 Cr
SOLAR PANELS - SOLÁRNÍ PANELY	100 Cr

Na začátku hry je již v každém skladu trochu materiálu. Jakmile ale nějakou věc vypotřebujete, musíte si ji objednat. Nic však není zadarmo, proto se budete muset naběhat, abyste mohli svůj houbařský podnik udržet v chodu.

Objednávky se vyřizují postupně, jakmile si tedy objednáte třeba jen jednu bednu se semínky, musíte 6 minut čekat, než přistane nákladní loď ze Země s očekávaným zbožím. Do té doby nemůžete objednávat nic jiného. Proto je výhodnější objednávat minimálně za 1000 Cr a vždycky udělat velký nákup. Jistě jste si všimli, že v ceníku je několik položek, o kterých se ještě nemluvilo.

Jste-li na tom už finančně dobře, kupte si robota (droida) opraváře. Vypadá stejně jako vy, ale nemá vaši prudkou inteligenci a hlavně je jinak vybaven. Do provozu ho uvedete jedině pomocí speciální baterie (200 Cr). Pak začne pobíhat po farmě a zabíjet brouky. A až mu baterka dojde, zůstane kdekoliv nečinně stát. Musíte si koupit novou baterii (nebo raději i nějakou do zásoby) a přinést ji na místo, kde zakysnul. Vypátráte ho podle radaru na panelu.

Kdo se bojí, že přijde o život a bude Colony muset hrát od začátku, ať si koupí nové tělo - život a uskladní je v budově č.1. Až vás brouci zakousnou, pokračujete dál s novým životem jako by se nic nestalo.

Těžký laser a osobní štít vylepšují vaši odolnost proti nepřátelům.

Pomocí pastí dokážete ničit obtížný hmyz. Past můžete položit téměř kamkoliv. Jakmile se jí brouk dotkne, past exploduje a zničí sebe i brouka.

Důležité upozornění: Při přistávacím manévru lodi musí být zapnutý přistávací paprsek (BEACON ON), jinak loď dodávku rozhází po celé farmě. V době přistání se nepotulujte okolo přistávací plochy, to je jistá smrt. Naváděcí paprsek spotřebovává velké množství energie, proto ho sepínejte těsně před přistáním zásobovací lodě a po odletu ho rychle vypněte. Bedny s objednaným nákladem doneste do skladů, než vám je brouci sežerou.

Hra prakticky nemá konec, farmaříte až do úplného bezvědomí (pozice se nedá nahrát). Každopádně COLONY patří do mé "zlaté desítky" nejlepších her na Spectrum.

Na konec několik rad:

-Neustále sledujte odpočet času, který zbývá do přistání. Tak na něj nezapomenete.

-Do prostor mimo farmu raději nechoďte, jde tam o život.

-Jestliže se generátor začíná přeplňovat a vy víte, že se nestačíte zbavit solárních baterií, zapnětete naváděcí paprsek. Tím se energetický potenciál snadno sníží.

-Osazujte záhony co nejblíže výkupny.

-Můžete pracovat třeba jen na dvou políčkách a střídavě sít a sklízet.

-U dvou plotů vlevo nahoře je extra zbraň, která střílí za plot. Nezapomínejte na ni.

-Jakmile zahlédnete brouka na území farmy, sledujte ho a zničte. I jeden kus dovede napáchat hodně škody.

-Užírá-li zrovna brouk plot z opačné strany než jste vy, jednoduše plot vyjměte, pavouka zastřelte a plot znova dejte nazpátek.

-Využívejte ty nejdražší ploty, ostatní ukládejte.

-Nezapomeňte, že nejvíce škodí brouci na políčkách, proto je stále hlídejte.

-Rozmísťujte pasti okolo přistávací plochy a okolo políček. Tam jsou nejúčinnější.

-Při každé objednávce si nechte poslat pár pytlů semínek, ať máte stále co sázet.

-Pravidelně si kupujte EXCALIBUR, dozvíte se spoustu zajímavostí o dalších hrách.

- Pokuste se využít toho, že nejde vejít do místnosti, stojí-li vám v cestě jakákoliv překážka, pro brouky musí přeci platit to samé. ANDREW

Prosím toho, kdo přijde na to, zda hra má nějaký konec, aby nám o tom napsal do redakce. Odměna je již připravena! Děkuji Jindrovi za mapu, Lukášovi za místo a sobě za návod.

Sliby se mají plnit aneb poslední pomoc pro maniaky

Maniac Mansion

kompletní návod

Malé ale důležité upozornění: Program je chráněn proti nelegálnímu kopírování. Až budete poprvé procházet opanceřovanými dveřmi, musíte udat heslo. To najdete v tabulce přiložené k originální verzi. Kdo hru má hru jako nelegální kopii, dokáže hru rozehrát, ale nikoliv dohrát! (Proto všechna čest crackerům a dalším lamačům kódů, kteří nám otvírají i jiné dveře programu!)

Tři mladíci v akci

Na začátku si vyberte ze všech nabízených spolužáků Mikeho a Syda. Společně s Davem (to jste přímo Vy) budou tvořit sehranou trojici.

Jako Dave jděte k domu a stoupněte si na rohožku před vchodem. Vezměte si klíč, který je schovaný pod rohožkou a otevřte hlavní vchod do tohoto domu plného šílenců. Odtud jděte přímo do knihovny. V knihovně je tma, budete muset chvíli šátrat v temnotách, než objevíte nějaký vypínač. Rozsvítit si ale musíte, jinak byste totiž neviděli na to, co vlastně děláte. Pak jděte co nejvíce napravo od police s knihami, vylomte dřevěnou desku a objevíte magnetofonovou pásku. Jděte zpět do hlavní haly, pak se dejte nahoru po schodech do prvního patra. Vlevo je salónek, ve kterém seberete mísu s ovocem a odbarvovač.

Až zazní hudba

Ze salónku jděte doleva a vyjděte po schodech nahoru. Otevřte první dveře a vylezte na žebřík přistavený ke stěně. Pak seberte z police gramofonovou desku a za reproduktorem žlutý klíč. Slezte ze žebříku, vyjděte z místnosti a na chodbě vstupte do čtvrtých dveří. Uvnitř naleznete složitý přístroj Hunk-O-Matic.

Je to posilovač, použijte jej raději hned dvakrát. Jděte napravo do koupelny. Vezměte houbu a sejděte po schodech dolu zpátky do přízemí. Vejděte do hudebního salónu. Položte desku na gramofon, do magnetofonu dejte pásku. Stiskněte tlačítko Play a Record. Jakmile skladba skončí, vezměte si desku i magnetofonovou pásku zpět. Jděte do obývacího pokoje a otevřte skříňku, na které stojí rádio. Přehrajte si nahranou pásku na přehrávači, který je ve skříňce. Lustr v místnosti se začne chvět a tak spadne klíč, který zde byl schovaný a na který jste předtím nemohli dosáhnout.

Nakrmte Hlavonožce

Nechte teď na chvíli Daveho odpočinout a vyberte si Syda (klávesou F2). Zaveďte ho do domu. Do kuchyně se můžete pustit až potom, co hladová Edna (v jedné ze střihových scén) z kuchyně odešla. Vezměte si baterku a ledničce odlehčete o plechovku Pepsi-Coly. Projdete jídelnou do spíže. Ve spíži si vezměte ovocné šťávy a vyjděte ven do haly. Setkáte se s Davem a předáte mu ovocné nápoje.

Zvolte si znovu Daveho a jděte k pancéřovým dveřím. Pomocí kódu nebo podvodu je otevřete. Jděte napravo až dojdete ke schodišti. Jděte nahoru a nalevo. Tam se musí objevit Zelený Hlavonožec, který má hlad. Je hrozně žravý a tak mu dejte mísu s ovocem a on vás za to nechá na pokoji.

Přítel v nouzi nejvyšší

Během hry zazvoní dole u vchodu listonoš a strčí do schránky balíček. Potom rychle obě postavičky zaveďte do pokojů, aby je neviděl Hrozný Ed. Ten se totiž ke dveřím půjde jistě podívat.

S Mikem, který je dosud stále mimo dům, dojděte ke schránce a vyjměte balíček. Pak se vydejte do domu za Edem a balíček mu předejte. Rázem je z něho vaš přítel.

Pěkně se to zamotává

Nyní si zvolte Daveho. Vstupte do hlavní haly a stiskněte sošku (chrlič). Vedle ní se otevřou dveře.

Nechte Syda těmi dveřmi projít. V místnosti si rozsviťte. Jděte napravo až ke sříňce s pojistkami. Poblíž visí klíč. Klíčem otevřte skříňku a pak jděte znovu do spíže. Určitě jste již s Edem jedna ruka, takže víte, jaké má plány.

Jako Dave vyjděte ven z domu. Prohledejte křoví vpravo od hlavních dveří a vylomte mříž. Bude to pro vás hračka, vždyť Dave je po dvojím užití posilovače strašný silák. Vlezte do sklepa a rozhlídněte se kolem sebe. Najděte ve stropě mříž. Postavte se pod ni a čekejte.

Nyní ať Syd vezme misku na vývojku. Ne vše se ale hned napoprvé musí povést. Miska spadne na zem a vývojka proteče mříží.

Nevadí, Dave rozlitou vývojku vysaje houbou.

Znovu si vemte Syda. Stříbrným klíčem odemkněte vnější dveře. Vyjděte ven a naplňte prázdnou mísu vodou.

Dave musí jít vlevo a otočit vodním kohoutem.

Syd teď musí sebrat rádio a zářící klíč.

Dave musí opět pootočit s kohoutem a pak se vrátí do hlavní haly.

Dojděte Sydem a Davem ke garáži. Dave otevře vrata garáže a opět tak využije svou ohromnou sílu.

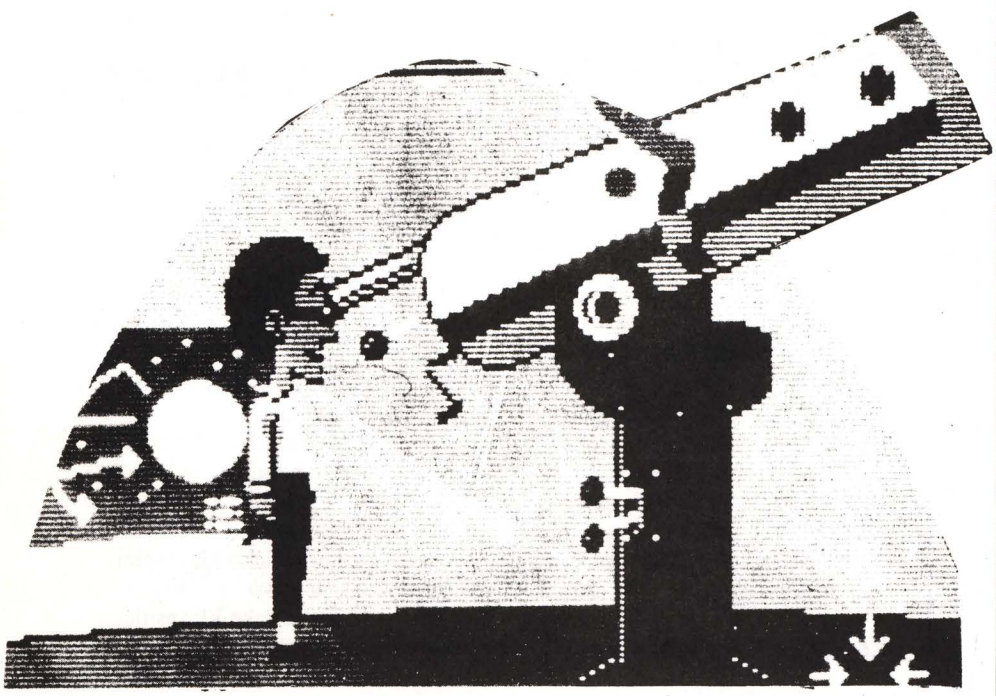
Syd pomocí žlutého klíče otevře kufr auta a vezme si z něj nářadí. Pak se s oběma vraťte do haly.

Tak a může se vyvolávat

Teď byste měli mít v hale celou svou povedenou partu. Teprve nyní se teprve celý plán rozeběhne. Dejte Mikemu nevyvolaný film, houbu s vývojkou a jděte do druhého patra. Na zadní stěně musíte najít dveře. Vstupte, rozsviťte a vyvolejte si film. Použijte k tomu předměty, které v fotokomoře najdete. Když se vám fotky povedly, jděte do Edovy ložnice a počkejte si na něj. Až se ten ošklivec objeví, tak mu fotografie dejte.

Nyní je čas přesvědčit se, zda má Dave stále u sebe odstraňovač barvy, misku s vodou z rybníka, plechovku Pepsi a baterku. Jestli mu bude něco scházet, tak ať mu to jeho kamarádi dají. Nyní jděte do do podlaží, na kterém je i Mike. Jděte do místnosti nejvíce vpravo a prozkoumejte barevnou skvrnu, kterou uvidíte na zdi. Použijte odbarvovač a objevíte dveře.

Pak si zvolte Syda a přesvědčte se, zda má rezatý klíč. Jděte se Sydem do



Edova pokoje a otevřete rezatým klíčem klec s morčetem. Seberte všechny peníze, které v kleci najdete. Nelekněte se, až vás rozzuřený Ed za to zavře do domácího vězení.

Na útěku

Syd je pod zámkem, ujměte se Mikeho. Rychle posbírejte zakutálené peníze, morče a purpurovou kartu. Až se Ed vrátí, dejte mu morče na usmířenou a vydejte se za Davem. Předejte Davemu peníze a čekejte za dveřmi.

Nyní si zvolte Sida. Unikněte z vězení za pomoci rezavého klíče a spěchejte za Mikem. Syd musí otevřít dveře ložnice doktorovy manželky Edny. Edna si to samozřejmě nenechá líbit a znovu Syda šoupne pod zámek.

Teď musí Mike rychle vejít do ložnice a z nočního stolku sebrat klíč. Pak vylezte po žebříku a rozsviťte světlo. Odsuňte jeden obraz a objevíte sejf.

Dave vyndá z rádia baterie a dát je do svítilny. Pak vylezte po žebříku.

Syd se musí dostat pryč z vězení, jde k otevřené skříňce s pojistkami a vypne v celém domě proud.

Dave rozsvítí baterku a pomocí nástrojů dá do pořádku špatné vedení v domě, aby si mohl za chvíli posvítit.

Syd zapne proud.

Heslo je ve hvězdách

Dave sleze po žebříku dolů. Tam bude čekat masožravá květina. Zalejte ji vodou z bazénu. Rostlina povyroste a bude vás chtít sežrat. Dejte jí Pepsi a přestane mít na vás chuť. Dovolí vám, abyste po ní vylezli do observatoře. Tam stojí hvězdářský automat, vhoďte do něj pětník. Stiskněte dvakrát pravý knoflík a podívejte se hvězdářským dalekohledem. Na obloze najdete číslo, kterým otevřete zámek u pokladny.

Jako Mike použijte kombinace, kterou předtím Dave vypátral. V sejfu najdete obálku. Slezete po žebříku dolů. Edna vás chytí a šup s vámi do vězení. Utečte znovu z vězení (už je to trochu fádní, nemyslíte?) a jděte do místnosti s hracími automaty. Když otevřete obálku, najdete v ní čtvrtdolar. Za ten čtvrťák si zahrajte hru Asteroid. Až se objeví tabulka hi-score, poznamenejte si nejlepší výsledek.

Mike a Sid teď předají všechny věci Davemu. Nebudou už nic potřebovat, do hry se již nezapojí, ale Daveho čeká velké finále.

Tak teď už nás nic nezastaví! Zářícím klíčem odemkněte visací zámek. Musíte požít i hesla z hracího automatu, abyste rozlouskli číselnou kombinaci. Dostanete se do tajné laboratoře šíleného doktora. Tam někde vevnitř ho musíte potkat. Pak spustí přístroj na zničení celého domu. Zbývají vám jenom dvě minuty, musíte sebou hodit!

Otevřte truhlu a oblečte si protiradiační oblek. Dveře napravo se ovládají purpurovou kartou. Za nimi je meteor, který tohle všechno spískal. Vypněte na něm pákou proud a povedený doktůrek i s celou rodinou se hned dostanou z dosahu špatného meteorového záření. Popadněte meteor, odneste jej do garáže a strčte ho do kufru auta. Nastartujte auto žlutým klíčem, zapněte raketový motor a ...máte to za sebou!

L.L.G.

F-19 Project Stealth Fighter * ZX *

Jestliže na začátku hry neurčíš správně identifikaci letadla, pak až program bude chtít nahrávat další mise, stiskni BREAK a potom CONTINUE. Když neuspěješ, postup zopakuj, jinak program nebude fungovat na sto procent.

Povely z klávesnice:

1-4	Volba zbraní
B	Brzdy
D	"Návnada" pro nepřátelské rakety
E	Nastartuje / zhasíná motor
F	Flaps
G	Podvozek
H	Zrychlení času
I	Fotoblesk
J	Snížení tahu motoru
K	Zvýšení tahu motoru
M	Identifikace letadla v dostřelu rakety
N	Vypnutí / zapnutí navigačního přístroje
R	ECM
S	Status
T	Identifikace zaměřeného cíle na zemi
U	Odjištění / zajištění zbraní
V	Výhledy
W	Stav zbraně
Y	HUD (zapnuto / vypnuto)
Z	Změna dosahu radaru

"SYMBOL SHIFT" - Katapultace

Indikátory palubní desky:

A	Zrychlení toku času
WB	Stav zbraní v letadle
LG	Kola
FLP	Klapky
SB	Brzdy
G	Muška děla na HUD
B	Zaměřovač pro bomby
M	Zaměřovač pro rakety
ECM	ECM vypnuto / zapnuto
IRJ	Fotoblesk zapnut / vypnut
DCY	Vypuštění klamného cíle - "návnady"
E	Identifikace nepřítele
W	Soupis zbraní
S	Celkový stav letadla.

Sci - fi povídka

Experiment

Frederic Brown

"Pánové," obrátil se profesor Johnson s pýchou v hlase ke shromážděným kolegům. "Toto je první stroj času."

Stroj vypadal jako poštovní váha. Lišil se od ní jenom dvěma knoflíky umístěnými pod stupnicí.

"Abych řekl pravdu, není příliš velký. Je to jenom zkušební model. Zatím se může použít pouze pro předměty, které váží nejvýše tři libry a pro časoprostor maximálně dvanáct minut vpřed i vzad. Je malý, ale pracuje spolehlivě."

Profesor Johnson měl v ruce kovovou krychličku.

"A zde je předmět našeho dnešního experimentu. Tato mosazná kostka váží jednu libru a tři unce. Nejdříve ji pošlu na pět minut do budoucnosti."

Sklonil se a zatočil jedním z knoflíků.

"Prosím, pánové, podívejte se na své hodinky!"

Podívali se a profesor položil krychličku pozorně na desku stroje. Okamžitě zmizela. Za pět minut se objevila znovu.

Profesor Johnson ji vzal do ruky: "A teď ji pošleme na pět minut do minulosti".

Zatočil druhým knoflíkem a s kostkou v ruce se znovu podíval na hodinky. "Je přesně za šest minut tři. Mechanismus stroje spustím tím, že položím kostku na jeho desku. Bude to přesně ve tři hodiny. Kostka tedy musí zmizet z mé dlaně až bude přesně za pět minut tři a objevit se na desce pět minut před tím, než ji tam položím."

"Ale jak ji tam pak položíte, pane kolego?" optal se jeden z přihlížejících.

"Zmizí z desky, jakmile začnu natahovat ruku a objeví se v mé dlani, abych ji mohl na desku položit. Dávejte pozor, ve tři hodiny se mi tu zase ukáže."

Kostka zmizela z jeho ruky a objevila se na desce.

"Vidíte, pánové? Pět minut před položením na stroj UŽ TAM JE."

Jeden z kolegů svraštil čelo: "Ale, okamžik. Co by se stalo, kdybyste ji tam nepoložil. Kdybyste teď, pět minut předtím, než položíte krychli na desku, kde se již objevila; kdybyste teď změnil svůj úmysl a vůbec ji tam nepoložil? Takže by tam ve tři hodiny NEBYLA. Nedošlo by k jisté paradoxní situaci?"

"To je zajímavý nápad" zamyslel se profesor Johnson. "Přiznám se, že jsem o tom neuvažoval, ale dobrá, zkusíme to. Nepoložím ji tam!"

Nedošlo k žádné paradoxní situaci. Mosazná krychlička zůstala ve tři hodiny klidně ležet tam kde byla - na desce stroje času.

Ale ostatní vesmír i profesory zmizel.

Přeložil Joris

F - 19 Stealth Fighter

Ovládání pro Amigu (a ostatní šestnáctibity)

V prvním menu si vyberte ovladač:
- Joystick
- Myš
- Šipky

Základní ovládání:

	joystick	šipky
Let nahoru	k sobě	nahoru
Let dolů	od sebe	dolů
Let doprava	doprava	napravo
Let doleva	doleva	nalevo

a kombinace: např. nahoru a doprava

Motory:

- Inc zvýšení tahu '\' (první klávesa nalevo od Backspace)
- Dec snížení tahu ''' (druhá klávesa nalevo od Backspace)
- Max Pwr maximální rychlost shift + '\'
- Min Pwr žádná rychlost shift + '''

Další základní ovládání:

- Podvozek '6' na hlavní klávesnici
- Klapky '9' na hlavní klávesnici
- Brzdy on/off '0' na hlavní klávesnici
- Autopilot on/off '7' na hlavní klávesnici
- Zrychlení času shift + 'Z'
- Normální čas shift + 'X'

Pohledy na letadlo:

- Zadní shift + F1
- Horní shift + F2
- Ze strany shift + F3
- Z rakety shift + F4
- Zvětšení 'Z'
- Zmenšení 'X'

Základní ovládání v kabině:

- výhled z kabiny F1
- HUD F2
- CRT mapa F3
- Palubní data F4
- Výzbroj F5
- Poruchy letadla F6
- ILS on/off F9
- Info o akci F10
- Katapultace shift + F10

Mapa INS (Interní navigace)

- Vyber cíl F7
- Změň cíl F8
- Smaž cíl shift + F8
- Vyber předcházející cíl '-' na numerické klávesnici
- Vyber následující cíl '+' na numerické klávesnici
- Nastavení cíle nahoru '8' na numerické klávesnici
- Nastavení cíle dolů '2' na numerické klávesnici
- Nastavení cíle vlevo '4' na numerické klávesnici
- Nastavení cíle vpravo '6' na numerické klávesnici

Ovládání kamery:

- Dopředu '/'
- Dozadu '.'
- Vlevo 'm'
- Vpravo ','
- Změna cíle 'b'
- Nový cíl 'n'

Zbraně:

- Pohled F5
- Změna space
- Odjištění / zajištění '8' na hlavní klávesnici
- Střelba raket Return nebo pravá myš
- Kanon space

Obrana:

- Flare '1'
- Chaff '2'
- IR Jammer '3'
- ECM '4'
- Decoy '5'

Hlasitost zvuku Alt + 'v'

Detaily obrazu Alt + 'd'

A nakonec ještě malý podvůdek, který funguje jen při cvičných letech. Letadlo se po stisknutí kláves přesune pár kilometrů na zvolenou stranu.

Sever	Alt + 'i'
Západ	Alt + 'j'
Jih	Alt + 'k'
Východ	Alt + 'l'

Na co se můžete těšit v Excaliburu 3?

Testy a recenze:

- Tip roku: Powermonker – úspěšné pokračování hry Populous
- Wings – let do minulosti na dvojpološníku
- Budokan – není karate jako karate
- Arkanoid – trocha historie nikoho nezabije
- Silkworm – a ještě jedna střílečka od stejné firmy
- Flood – žabák sbírá odpadky
- a nejméně dalších 10 her

Jak dál:

- Operation Stealth – dokončení kompletního návodu
- Kdo by se nechtěl stát hrdinou? Sierra On Line – seriál
- Three Weeks In Paradies – po Pyjamarama úspěšné pokračování trampot Wallyho
- Pokemania – jedna celá strana zázračných čísílek pro majitele Spectra. Nesmrtelnost do 100 her!
- Tipy a Triky – v podsucích nemůžeme zapomenout ani na ostatní
... a dalších 32 stránek počítačového počteníčka!!!

Na shledanou v březnu.

LITERATURA PRO VÁS

2

PLATÍ OD 16.2.91

Nabídka firmy PCP

AMIGA Magazin (AM) - dlouho očekávaný specializovaný měsíčník pro uživatele počítače Amiga. Obsah AM se podobá známému časopisu od firmy Markt & Technik, redakce respektuje specifické čs. podmínky. Část časopisu je věnována uživatelům Commodore C-64. Cena jednoho čísla je pouhých 28 Kčs. Předplatné AM 1-6/91 je 168 Kčs.

Excalibur (Ex) - Měsíčník s popisy, návody a hodnoceními her na všechny u nás rozšířené počítače. Nechybí ani různé typy a triky, novinky i reportáže. Původně příloha PCM začíná tedy Excalibur vzhledem k velkého zájmu čtenářů vycházet samostatně v rozsahu 32 stran a stojí jen 18 Kčs. Předplatné na čísla 3-6/91 činí 72 Kčs.

Popular Computer Magazin (PCM) - časopis pro uživatele všech počítačů. Minimální rozsah časopisu je 32 stran a bude se rozšiřovat. V tomto roce vyjde 12 čísel. PCM stojí jen 10,- Kčs. Předplatné na čísla 1-6/91 činí 60 Kčs.

Počítačové noviny (PN) - od letošního roku 14-deník, ve kterém najdete novinky, reportáže, recenze, odpovědi na otázky čtenářů aj. Rozsah novin je zatím 4 strany a cena 2,50 Kčs. Předplatné na čísla 12-24 je pouhých 30 Kčs.

Vaše spokojenost – naše spokojenost

Naše firma má samozřejmě eminentní zájem na tom, abyste byli spokojeni s distribucí našich tiskovin. Proto místo firmy DUPRESS zajišťuje nyní veškerou expedici soukromá firma SMS. Pokud byste nedostali narozdíl od vašich známých předplacený časopis, napište firmě SMS a ta okamžitě celou situaci vyřeší. SMS se zavázala odesílat veškeré tiskoviny okamžitě po převzetí. Pokud byste trvale nebyli spokojeni s dodávkami, můžete se ohradit nejen firmě SMS, ale i nám. Věříme, že firma SMS bude společně s poštou a s bankou pracovat rychle a spolehlivě k vaší plné spokojenosti.

Předplatil si PCM, radost měl pak každý den

Protože ve stáncích PNS asi PCM nekoupíte a síť kamelotů je omezená, doporučujeme Vám si PCM předplatit. Poštovné je zdarma. FIRMA PCP ZARUČUJE VŠEM PŘEDPLATITELŮM, ŽE NEBUDE MĚNIT CENY SE ZPĚTNOU PLATNOSTÍ, tj. kdo si předplatí 6 čísla PCM po 10 Kčs, dostane 6 čísel PCM, i kdyby mezitím PCM zdražilo na 20 Kčs. Zde uvedené předplatitelské ceny platí ode dne 16.1. 1991. Kdo zaváhá s platbou, může se mu přihodit, že ceny stoupnou a že bude muset platit více.

Informujte, prosím, své přátele a známé o nabídce naší firmy.

JAK SI PŘEDPLATIT NAŠE ČASOPISY?

Vyplňte, prosím, přiloženou složenku, a na poště uhraďte příslušnou částku.
POZOR! Složenku vyplňte ČITELNĚ a nezapomeňte PSČ.

UPOZORNĚNÍ:

- *Podací lístek neposílejte, platbu registruje firma SMS pomocí výpisu z účtu z banky.*
- *Další složenky Vám zašle na požádání firma SMS*
- *Pište čitelně*
- *Nezapomeňte PSČ*
- *Ceny na přiložené složence platí do vydání dalšího čísla, kde bude složenka, jejíž údaje mohou být odlišné. Proto používejte nejnovější složenku.*

Zpráva pro příjemce

Hradím tyto položky:

~~PN 12-24 30 Kčs~~
~~AMIGA MAG. 1-6 168~~
[EXCALIBUR 3-6 72]
[PCM NO. 1-6 60]

Celkem 132 Kčs

Pokud předešlá čísla nebudou k dispozici, objednávka platí od posledního vydaného čísla.
Uvedené ceny platí pro celé území ČSFR.

* co nehradíte, škrtněte

Datum, podpis: 15. 2. 91 B. Sm

Příklad: Chcete-li si předplatit PCM a třeba Amiga Magazín, označte ve Zprávě pro příjemce (zadní díl přiložené složenky) vaší platbu, sečtěte jednotlivé položky (72 + 60) a součet vpište do rámečku Celkem.

Neobjednané tituly přeškrtněte

Zde napište součet vyznačených položek

Datum a váš podpis

Objednávky předplatného a expedici pro předplatitele zajišťuje

SMS
U Pergamentky 8
170 00 Praha 7